독자에게는 기쁨을 업체에게는 만족을

신세대 게임챔프

슈퍼컴보이	「드래곤 볼Z」초무투전 완전공략 메탈맥스 「스타폭스」핵심공략
수퍼알라딘보이	드락소스 / 마징사가
패 밀 리	이스 III (명작공략) 다운타운 열혈물어 (명작공략)

CD롬 정보국	란마 1/2
IBM PC	ATAM

미래의 게임기 어떻게 변할까 ?

애니비전(내일의 죠, 이스, 캡틴 쯔바사 등)

만화 / 랜드스토커, 소닉 공모작, 4컷 만화극장 등

* 시나리오 공모전 수상작 소개

게임명인이 추천한 「베스트 게임 완전 공략집」

스포키 Ⅰ

확인 36호

(주)코 타

스포키GO 맹구GO!!

T·V보다 재미있는 친구, 스포키!
푸짐한 선물이 왕창! 스포키 퀴즈.
맹구 이창훈이 들려 드리는 스타의 목소리
그리고 그들의 최신 유행곡.
으시시한 괴담에서 폭소 개그 그리고
추리특급, 당신은 명탐정까지
이 모든 재미를 스포키에서 만나세요.

93 퀴즈퍼레이드

- **실시기간** : '93. 4. 1~4. 30
- **진행방법**
  전화를 검→5번 및 6번 프로그램진행→본인 전화번호, 주소, 성명, 나이 입력→추첨
- **시상내용**
  1등 삼성카메라(MY-CAM) 55명 2등 고급스포키손목시계 105명
  3등 헤어드라이기 170명 4등 도서상품권 350명
  5등 스포키공중전화카드 600명
- **당첨자발표**
  1993. 5. 10 스포츠조선 게재

정보이용료는 전화요금외에 3분에 150원(서울·대전·광주), 200원(부산·대구)이 추가되며 전화요금 납입 청구서 부가사용료란에 통합고지 됩니다.

서울(02) 부산(051) 광주(062) 대구(053) 대전(042)

700*8800*8600*8080

스포키 Ⅱ

1. '이런게 하고 싶어요' 의 **프로젝트 X**
   ••• '프로젝트 X' 의 주인공은 바로 당신!
2. '꿈과 지성의 나라' 의 **황금사원의 비밀**
   ••• 마왕의 손아귀에서 공주를 구출하라!

※ 퀴즈의 모든 관문을 통과하신 분께 추첨을 통하여 푸짐한 상품을 드려요.~

서울 **700*8400**

한국통신은 망사업자로서 회선만 제공합니다. 정보이용료는 3분에 200원입니다.

베스트 게임
「완전공략집」

93 '5·특별부록

드래곤볼Z 초무투전

슈퍼컴보이	국내 발매일	93/3/20	장르	액션	화면외국어 수준	일어 중
	제작사	반다이	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	국내동시 발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

나는 손오공이다 우리한번 싸워볼까 !

드래곤볼 Z '사이안인 전설편'에 이은 또하나의 히트작인 '초무투전'이 등장했다. 천하무도회, 스토리 모드, 2인 대전모드와 게임중에도 잊어버리기 쉬운 수많은 필살기 리스트 등을 볼 수있는 호화로운 초대작이 여러분을 기다린다 !

줄거리

어릴때부터 친구들과 함께 싸워왔던 소년 손오공.

되살아난 피콜로와 오공은 천하일무도회의 결승에서 또다시 대결한다.

세계정복을 노리는 피콜로 대마왕까지도 격전끝에 쓰러뜨렸다.

오공 : 세계정복같은 것은 내가 용서하지 못한다.
피콜로 : 흥… 네놈을 쓰러뜨리면 세계는 내것이 된다.

컨트롤러의 기본 조작

방향키의 상단	점프
방향키의 하단	전진, 후진
방향키의 좌우	웅크리기
L	왼쪽 방향으로 대쉬이동
R	오른쪽 방향으로 대쉬이동
X	듀얼스크린의 위쪽으로 이동
Y	펀치
A	필살기
B	킥
스타트버튼	게임 스타트, 퍼즈
셀렉트버튼	퍼즈중에 옵션표시

인조인간 18호 : 인간을 기본으로한 신형 인조인간. 영구 에너지 회로를 내장. 파워 중시형. 그몸은 피곤함을 느끼지 않는다.

인조인간 20호 : 닥터 겔로가 19 호에게 개조시키게 한 자기자신. 인간의 뇌와 기계의 몸을 가진 인조인간.

셀 : 바이오 테크노로지에 의해 무도의 달인들의 세포를 합성시켜 탄생했다.

퍼팩트 셀 : 18호를 흡수한 완전체의 셀. 상상을 초월한 파워를 가졌다.

게임 스타트

타이틀 화면에서 스타트 버튼을 누르면 네가지 모드가 나타난다.

스토리	천하일무도회
옵션	대전

옵션 1

컨트롤러의 기능을 마음대로 조정할 수 있다.

기본 상태 : ⓨ—펀치
ⓑ—킥
ⓧ—무공술
ⓐ—스페셜 기술
ⓡ—오른쪽으로 대쉬
ⓛ—왼쪽으로 대쉬

변경할 버튼의 위치에서 바꾸고 싶은 버튼을 누른다.

옵션 2

게임의 배경을 바꿀수 있다.

컨티뉴 : 게임 오버시에 이어서 할수 있는 횟수를 조정할수 있다.

사운드 모드 : 스테레오,모노로 바꿀수 있다.

슬로우 모션 : 이것을 ON으로 하면 보통때의 1/2의 스피드로 게임할수 있다

콘솔 : 라이프, 파워칸을 나타내거나 없앨수 있다.

레이더 : 화면위에 있는 레이더를 나타내거나 없앨수 있다.

옵션 3

게임의 난이도 : 1. 쉽다—4. 슈퍼

필살기 : 오토로 하면 남은 파워에 맞는 필살기가 버튼만 누르면 나간다.

인물 부활 : 온으로 하면 스토리 모드에서 우리편이 죽어도 다음판에 넘어가면 살아난다.

음악 : 방향키로 조정하여 스타트를 누르면 음악을 들을 수 있다.

효과음 : 방향키로 조정하여 스타트 버튼을 누르면 음악을 들을 수 있다.

게임중 필살기

** 플레이어가 왼쪽에 있을 경우에 사용하는 방법. (오른쪽은 반대로)

스페셜 Ⓐ
K 킥 Ⓑ
P 펀치 Ⓨ

필살기 사용법은 아랫쪽을 보세요.

천하제일

8명까지 참가할 수있는 토너먼트 방식의 게임. 먼저 플레이어를 고르면 대전표가 컴퓨터에 의해 짜여진다. 그후에는 게임이 시작된다.

대전

좋아하는 캐릭터를 골라서 2인용이나 컴퓨터와 대전할 수 있다.

대전 상대를 결정

컨트롤러로 게임의 모드를 결정한 다음 버튼을 누른다.

1P VS COM : 컴퓨터를 상대로 전투한다.

1P VS 2P : 2인 대결을 한다.

게임의 난이도

전투 설정 1P 핸디 캡 2P(CP)
난이도 1—4 300 에너지 300(450)
배경 00 파워 00
배경음악 필살기
엔드 강함

* 전투중에 스타트를 누르고 셀렉트를 누르면 옵션1,2와 필살기 표가 나온다.

듀얼 스크린 설명

듀얼 스크린은 원거리에 있는 캐릭터의 장소(최대 옆으로 8화면 위로 2화면)를 동시에 볼수 있다. 위의 표에 설명.

LIFE—에너지를 나타낸다.

POWER—기를 나타낸다.

레이더—현재의 위치를 나타낸다.

* 가운데 줄은 빨강(가깝다), 노랑, 파랑(멀다)의 순으로 두명의 거리를 나타낸다. *

(검은 줄은 데모 필살기를 사용하면 나타난다.)

캐릭터 소개

손오공 : 무천도사 아래서 수행을 하고 천하제일 무도회에 참가. 수많은 강적과 싸워 무한한 힘을 가졌다.

슈퍼사이야 손오공 : 사이야인의 숨겨진 힘을 얻어 그 이름과 함께 넘버원의 전사가 됐다.

슈퍼사이야 베지타 : 전투민족 사이야인의 피가 드디어 슈퍼사이야인으로 발전시켰다. 막강한 힘을 가져 손오공을 노리고있다.

슈퍼사이야 트랭크스 : 베지타의 아들로 전투의 센스가 뛰어나다. 인조인간들을 미워하고 수행끝에 드디어 슈퍼사이야인이 됐다.

슈퍼사이야 손오반 : 말할 필요도없는 손오공의 아들. 싸움후 슈퍼사이야인이 되었다.

피콜로 : 피콜로 대마왕의 아이로 오반의 스승. 네일, 신과 합체하여 점점 강해지는 나메크 전사.

후리자 : 오공과 베지타가 태어난 고향, 혹성 베지타를 멸망시킨 장본인. 전 우주정복의 야망을 꿈꾸고 파괴와 공포를 뿌리고있다.

인조인간 16호 : 손오공의 암살하기위해 만들어진 영구식 타입의 인조인간으로 모든 인공의 완벽한 로보트.

캐릭터들의 필살

몇종류의 필살기는 어느정도의 기가 필요하다.

광선 기술–기를 모아 쏘는 기술

데모 필살기(✱)–비주얼 화면을 통해 자동으로 필살기를 쓴다.(사용시 상대방과 거리가 어느정도 있어야한다. 노랑줄 이상의 거리)

컨비네이션 기술(*표시의 밑 부분에 있는 기술)–주먹이나 발로 응용공격을 한다.

손오공	
에네르기탄	Ⓢ
계왕권	↓↑+Ⓢ
원기옥	↓↘→+Ⓢ
가메하메 파✱	↓↘←+Ⓢ
초원기옥✱	→↓←+Ⓢ
점프 님프트	↙↗+Ⓚ
슬래쉬다운 킥	→↓+Ⓚ
대쉬엘보	↓↙←+Ⓟ

셀	
에네르기 탄	Ⓢ
에네르기 참	←↓↘Ⓢ
에네르기 흡수	→↓← Ⓢ
가메하메 파✱	↓↙←→ Ⓢ
마광살포✱	←↓→Ⓢ
그랜드슬라이더	←↙↓ Ⓚ
스윙테일 쇼트	↙↗ Ⓚ

피콜로	
에네르기 탄	Ⓢ
괴광섬	←→+Ⓢ
유도에네르기탄	↓↘→+Ⓢ
마광살포✱	←↓→+Ⓢ
폭열광탄✱	→↓←+Ⓢ
슬래쉬다운 킥	→↓+Ⓚ
소닉 킥	→←→+Ⓚ

베지타	
에네르기 탄	Ⓢ
연속에네르기 참	↓↙←+Ⓢ
빅벤어택✱	↓↙←→+Ⓢ
화이날 크랏슈✱	←↓→+Ⓢ
슬라이딩 킥	↓↘→+Ⓚ
대쉬어택	↓↙←+Ⓟ
아로킥	↙↗+Ⓚ

후리자	
에네르기 탄	Ⓢ
후리자 빔	←→+Ⓢ
싸이코 키네시스	↓↘→+Ⓢ
기원참✱	←↙↓+Ⓢ
데스볼✱	→↓←+Ⓢ
대쉬엘보	↓↙←+Ⓚ
헤드어택	↙↗+Ⓚ

인조인간 20호	
에네르기 탄	Ⓢ
아이빔	←→+Ⓢ
에네르기 흡수	→↓←+Ⓢ
에네르기 포✱	↓↘→+Ⓚ
스팅거헤드어택	↙↗+Ⓟ
페인트헤드어택	↓↙←+Ⓚ

인조인간 18호	
에네르기탄	Ⓢ
에네르기 참	←↙↓+Ⓢ
유도에네르기탄	↓↘→+Ⓢ
에네르기 파✱	↓↙←→+Ⓢ
점프 니프트	↙↗+Ⓚ
슬라이딩 킥	↓↘→+Ⓚ
대쉬엘보	↓↙←+Ⓟ

인조인간 16호	
에네르기 탄	Ⓢ
아이빔	←→+Ⓢ
로켓트 펀치	↓↘→+Ⓢ
헬즈 브랏슈✱	←↙↓+Ⓢ
점프 니프트	↙↗+Ⓚ
크로스가드 봄버	←→+Ⓟ
D.N.T 크랏슈	↓↘→+Ⓚ

대표적인 공격법

여러 캐릭터들의 공격방법은 각각 다른데 제일 많이 쓰이는 기술들만 따로 모아서 나열했다. 구사하기 쉬운 기술도 있지만 그렇지 않은 것도 있다. 많은 양의 연습만이 초무투전에서 승리할 수 있는 비결이다.

손오공의 약한 기술인 에네르기 탄.

빠른 스피드의 기술, 슬래쉬 다운킥

피콜로의 파괴적인 마광살포.

손오공의 장기인 가메하메 파.

손오공의 가장 강한 공격인 초 원기옥.

불덩이가 날아가는 느낌을 주는 폭열광탄.

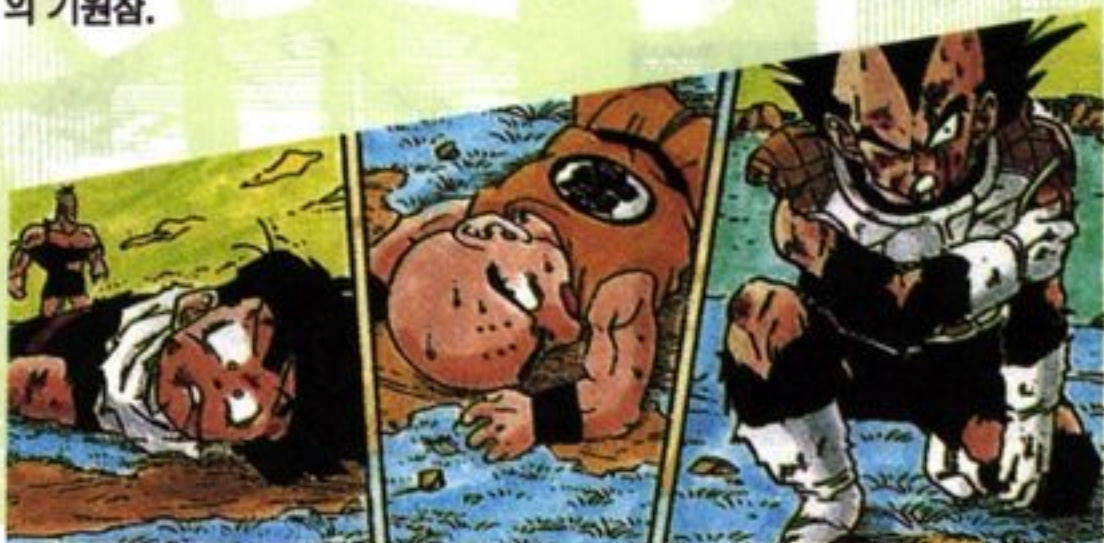
광범위한 공격범위를 자랑하는 소닉 킥.

베지티의 강력한 화이널 크랏슈.

크리링의 공격방법을 흉내낸 후리자의 기원참.

인조인간 20호의 에너지 흡수장면

완벽한 로봇의 몸에서 방출되는 헬즈 브랏슈.

모든 것을 흉내내는 셀의 가메하메 파.

필살기를 피하는 방법

상대방이 데모 필살기를 사용했을 때… 자신의 캐릭터가 손을 내린 그때 다음의 행동을 실행하면 필살기의 피해를 줄일수 있다.

방어	← Ⓢ 타격이 1/2로 줄어든다.
피하기	↑↓ Ⓢ 타격이 1/4로 줄어든다.
기합포	← → Ⓢ 타격이 100% 없다.
튕기기	↓↘ → Ⓢ 타격이 100% 없다.
돌려보내기	←↓→ Ⓢ 타격이 100% 없다.
흡수하기	↑ Ⓢ 20호만 사용가능. 에너지를 흡수
보호막	↑ Ⓢ 18호만 사용가능.

방어의 종류와 실행할 수 있는 캐릭터

	방어	피하기	기합포	튕기기	돌려보내기	흡수하기	보호막
손오공	○	○	○	○	○	×	×
슈퍼사이아야 손오공	○	○	○	○	○	×	×
베지타	○	○	○	○	○	×	×
슈퍼사이아야 베지타	○	○	○	○	○	×	×
슈퍼사이아야 트랭크스	○	○	○	○	○	×	×
수퍼사이아야 손오반	○	○	○	○	○	×	×
리콜로	○	○	○	○	○	×	×
후리자	○	○	○	○	○	×	×
인조인간 20호	○	○	×	○	○	○	×
인조인간 18호	○	○	×	○	○	×	○
인조인간 16호	○	○	×	○	○	×	×
셀	○	○	○	○	○	×	×

스토리 모드

원작 드래곤볼의 천하제일무도회 피콜로 대결편부터 셀 게임 편까지를 플레이 할수있다. (난이도가 1일때는 중간에서 끝난다.)

VS 피콜로

무도장에서는 스크롤 화면 수가 적어 데모 필살기를 사용하기 힘들 것이다.

천하일무도회의 결승전… 대마왕 피콜로가 상대다.

피콜로의 공략 기술은 슬래쉬다운 킥(점프중 앞, 아래, 킥버튼)이다.

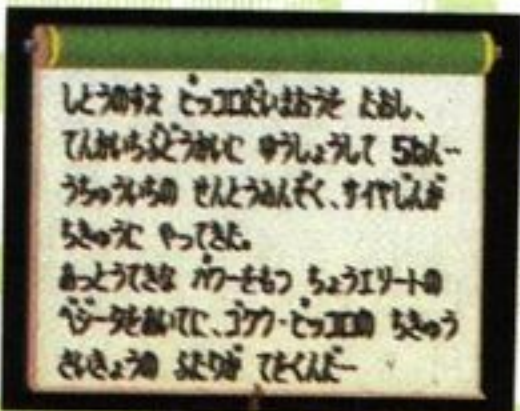
파워가 약한 기술로만은 적을 이길수 없다. 힘을 모아서 한번에 공격하라.

피콜로는 공격을 받다가도 갑자기 에네르기 파를 쏘므로 조심하자.

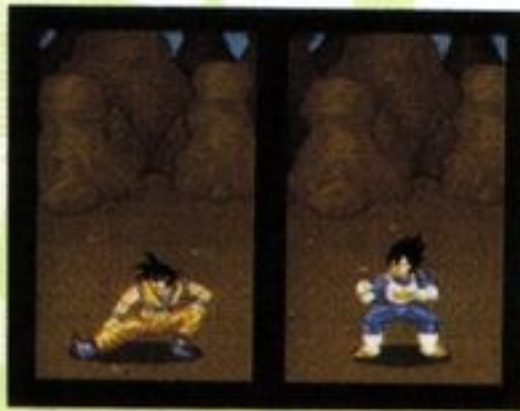
피콜로의 비밀기술. 손이 늘어나서 오공의 눈을 가격한다.

나는 언제든지 너보다 강해지겠다.

이번 전투의 성과를 한눈에 알아볼 수 있도록 기록해놨다. 멍청한 오공은 공격은 하지 않고 방어만 했군…

VS 베지타

격투 끝에 피콜로를 이겨 천하 무도회에서 우승하고 5년……우주제일의 전투민족 사이아인이 지구에 왔다.

피콜로가 우리편이 되었으므로 오공이나 피콜로 둘중에 한명을 선택하여 싸우자.

넌 역시 강하구나 베지타. 무서운데 왠지 신난다.

베지타와의 싸움을 준비하는 오공.

베지타에게 날아가는 초원기옥 ! 제발 맞아라 베지타 ! !

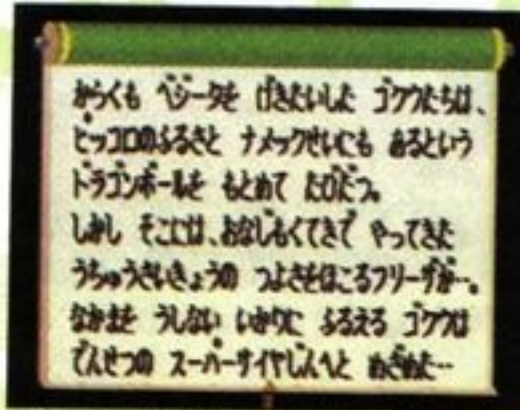
헤…헤…헤…
간신히 이긴것 같다.

베지타 공략방법 : 베지타에겐 피콜로의 "소닉 킥(앞, 뒤, 앞, 킥버튼)"이 잘통한다.

그리고 사진과 같이 데모 필살기로도 이길 수있다.

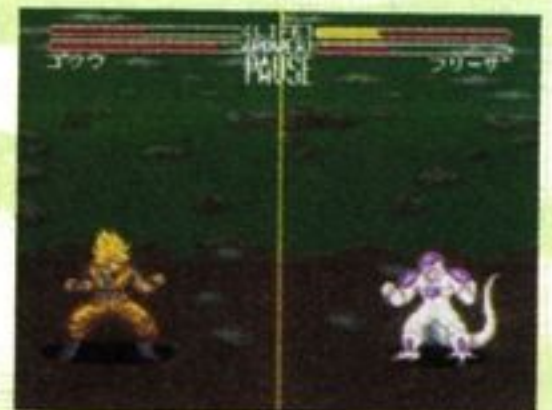
베지타에게 점프공격을 하면 "아로킥"에 당할 수도 있다.

베지타에게 공격의 틈을 주지 말자.

VS후리자

어렵게 베지타를 쓰러뜨린 오공과 피콜로는 피콜로의 고향인 나메크 성으로 드래곤볼을 찾으러 떠난다. 그러나 그곳엔 같은 목적으로 온 우주최강의 전사라고 자신하는 후리자가…친구들을 잃은 오공은 분노에 분노가 겹쳐 전설적인 전사 슈퍼사이아인으로 변신한다.

으…으… 후리자 너만은 용서못한다 ! 슈퍼사이아인으로 변한 오공.

후리자의 첫상대로 피콜로가 붙었군. 화이팅.

후리자에게는 슬래쉬 다운킥을 먹이자.

피콜로가 후리자에게 깨지고 오공이 등장했다. 힘을 모아서……

후리자의 강력한 공격중의 하나인 데스볼.

슈퍼사이아인으로 변한 오공의 비밀기술 4연차기 ! 커다란 충격을 줄수있다.

후리자도 점프공격이 잘 안통하니 피콜로의 소닉으로 공격하자.

여기서 주의할 점은 소닉킥후에 빈틈이 생기면 기술공격을 해올수도 있다는 것.

오공은 슈퍼사이아인이 되어 계왕권과 원기옥(초원기옥)을 쓰지못하지만 쓸수있는 4연차기(뒤, 아래, 앞, 킥버튼)도 생겼다.

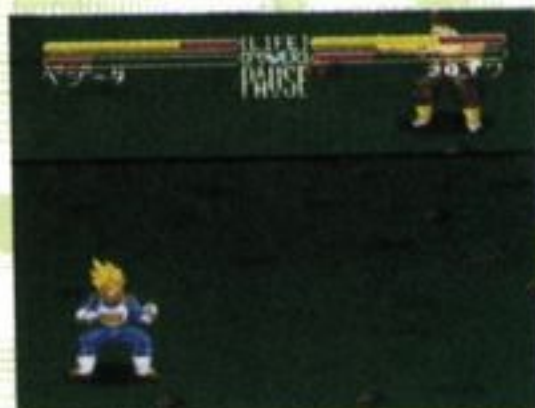
VS인조인간20호

ちきゅうに もど…
なぞの じんぞうにんげんの そんざいをしる。
ゴクウたちは さらなる しゅぎょうを くりかえし、
ベジータも スーパーサイヤじんへと かくせいする。
しかし、「き」をもたない じんぞうにんげんと
あいてに どうたたかえば いいのだろうか。
そして ついに、20ごうが あらわれた…

지구에 돌아온 오공 일행은 의문에 싸인 인조인간의 정체를 알게 된다. 오공들은 이들을 이기기 위해 엄청난 수행을 한다. 그 결과 보통 사이야인이었던 베지타도 슈퍼사이야인이 됐다. 그러나 기를 가지지 않은 인조인간을 상대로 어떻게 싸워야 할 것인가? 그리고 … 드디어 인조인간 20호가 나타났다.

베지타 : 최강의 전사가 누군지 가려주마 !

자존심이 센 베지타와 이상한 인조인간과의 대결. 아니 웬 늙은이 ?

이녀석과는 붙어서 전투를 하면 안된다. 떨어져서 힘을 모으다가……

힘을 모으고 있는데 20호가 선제공격을 해왔다. 어떻게 대응할까 ?

베지타가 기를 모아서 화이날 크랏슈를 발사했다.

아니 이럴수가 ! ? 화이날 크랏슈를 흡수하다니…

조금전에 말했지 ? 가까이 붙지말라구 말이야. 멍청하게 흡수 당하다니.

베지타의 패배. 20호 : 후후 이것으로 나도 더욱 강해졌군.

베지타가 패배했으므로 오공이 대신 싸운다. 스래쉬 다운킥으로 공격하자. 20호에겐 데모 필살기를 쓰면 흡수당하므로 쓰지말자.

VS인조인간 18호

20ごうは、かつて ゴクウが ほろぼした
レッドリボンの かがくしゃ ドクターゲロだった。
ドクターゲロは じぶんの きゅうちに、とうとう
17ごう・18ごうを めざめさせる。
しかし 17ごうたちは ゲロの めいれいを きかず、
16ごうまでも めざめさせてしまう… ゲロさえも
おそれる じんぞうにんげんたちの パワーとは…

인조인간 20호는 그 옛날 오공이 묵사발을 만들어버린 지구정복의 꿈을 가지고있던 멍청한 레드리본군의 박시 겔로였다. 그는 자신이 위기에 빠지지 17호와 18호를 깨운다. 그러나 17호와 18호는 겔로의 명령을 듣지않고 16호까지도 깨어나게 한다. 과연 겔로 박사도 무서워하는 인조인간의 힘이란 무엇일까 ?

겁도 없이 오공에게 도전(?)을 한 18호.

남자와 여자와의 대결. 누가 이길까 ?

18호는 보통 기술로 이길 확률이 거의 없다. 스래쉬 다운킥을 사용하여 싸우자.

18호는 커다란 기술은 쓰지않고 에네르기 탄만 계속해서 쏜다.

VS셀

18ごうたちは、むげんのエネルギーをもつ
じんぞうにんげんだった。
ゴクウたちは いったん たいきゃくするが、そこで
なぞの かいぶつ セルが あらわれる。
じぶんのからだを かんぜんなものに するために…
ピッコロは、てきのパワーに たいこうするため
ついに 「かみ」とゆうごうし うまれかわる…

겔로 박사가 만든 인조인간들은 무한한 에너지를 가진 인조인간들이었다. 이 사실을 나중에야 안 오공 일행은 일단 후퇴를 하게되나 그곳에 괴물 셀이 나타난다. 셀도 보통이상의 파워를 가지고 있다. 자신의 힘이 적들보다 훨씬 떨어진다는 것을 안 피콜로는 자신의 몸을 완전하게 만들기위해 신과 합체를 한다……

셀과 대화하는 오공.
오공 : 셀 너는 나를 이길수가 없어. 싸움을 그만둬라.
셀 : 오공 내가 완전체가 될수 있도록 협력해 줘라. 싫다면 결투다.

셀과 마주친 오공
덩치에서 밀리는군 !

접근전을 하면 셀은 뒷쪽에 꼬리로 에너지를 흡수한다.

얏! 받아라 4연차기다. 이거나 맞고 잠이나 자거라 셀!

셀이 공중에 올라가서 공격을 하면 반대쪽으로 도망가면서 기를 모아라.

도망가는 오공에게 공격을 퍼붓는 셀. 내가 쓰는 가메하메 파를 따라하다니 약간 찝찝한데…

VS인조인간16호

セルもまた ドクターゲロの つくりだした
じんぞうにんげんだった。
セルは 17ごう 18ごうを きゅうしゅうし
かんぜんたいとなるべく、みらいからやってきたのだ。
セルのしんかを くいとめようとする ゴクウたちの
まえに、16ごうが あらわれた。
かれは ゴクウを ころすために つくられたのだ…

셀도 겔로가 만들어낸 인조인간이라는 것이 밝혀졌다. 셀은 자신의 몸을 완전체로 만들기 위해 미래에서 온 것이었다. 17호와 18호를 흡수하기위해…… 셀이 완전체가 되면 엄청난 파워를 갖게된다는 사실을 안 오공일행은 셀의 진화를 막으려하지만 그앞에 16호가 나타난다. 인조인간 16호는 오공을 죽이기 위해 만들어진 특수 로봇이었다.

오공 : 하지만… 너는 나를 이길수가 없어.

16호와 마주친 오공.

완전체가 되지않은 셀은 오공에게 …

드디어 셀을 이겼다.

기를 빨리 모아라. 기를 모으는 것이 싸움에서 이기는 방법이다.

가메하메 파로 공격하라

셀은 에너지흡수를 주의하여 역시 킥공격으로 틈을 주지말자.

그런데 셀은 가메하메 파나 마광살포를 자주쓴다.

공격을 튕겨내는 기술을 활용하자. 그렇게 힘든 상대는 아니다.

셀 더 수련하고와라. 내가 언제든지 상대해 주마.

16호에겐 킥공격을 위주로하면서 공격하자. 왜냐하면 "크로스가드 봄버"를 쓰기 때문이다. 데모 필살기는 자주 피하니(피하면 1/4만 닳다.) 될수 있으면 근처에서 쓰자 또 16호의 로케트 펀치는 에네르기탄보다 빠르고 세므로 막아내는 것이 데모 기술의 빠른 길이다.

VS트랭크스

17ごう 18ごうを きゅうしゅうした セルは、
ついに かんぜんたいへと しんかする。
その すさまじいパワーのまえに、てもあしもでず
うちのめされた ゴクウたちは「てんかい」にある
「せいしんと とき」のへやで しゅぎょうをする。
そのなかには、20ねんごの みらいからきた
ベジータのむすこ、トランクスの すがたもあった…

오공일행의 방해에도 불구하고 17호와 18호를 흡수한 셀은 드디어 완전체가 된다. 그 막강한 파워앞에 나설새도 없이 패배한 오공일행은 천계에 있는 정신과 시간의 방에서 수련을 하게된다. 그중에는 20년후의 미래에서 온 베지타의 아들 트랭크스의 모습도 있었다.

트랭크스의 공격은 꽤 빠르다. 킥공격과 베지타의 슬라이딩 공격이 약점이다.

스테이지의 공간이 작아 데모기술은 쓰기 힘들지만 트랭크스는 에네르기 파를 잘 튕겨내니 쓸 필요는 거의 없을 것이다.

오공 : 나를 죽일 정도로 공격해 봐라 트랭크스.

트랭크스는 동작이 약간 느리기 때문에 빠르게 공격하면 상처를 줄일수 있다.

그래도 다시 한번 공격해 보자. 혹시 맞을지 누가 알아?

공중에서 한구석에 몰아넣고 슬라이딩으로 공격하면 꼼작하지 못한다.

미래의 소년인 트랭크스와 맞대결

기를 모아쏘는 에네르기 파의 종류는 거의 다 튕겨내 버린다.

으아아 내가 쏜 것을 반사시키다니? 무지막지한 놈이다.

막강한 아버지 베지타. 자기 아들을 저렇게 패다니…

VS손오반

かんぜんたいになった セルは、ぜんせかいへむけ
ひとつの ていあんをする。ぶどうかいを おこない、
じぶんを たおせば せかいは たすけてやるという。
この「セルゲーム」まで あと すうじつ。
「てんかい」では ゴクウのむすこ、ゴハンが
しゅぎょうを おこなっていた。そして ゴハンも
スーパーサイヤじんへと かくせいしたのである…

완전체가 된 셀은 지구에 있는 모든 사람들에게 한가지 제안을 한다. 그 제안은 바로 셀게임! 셀 게임이란 천하무도회같은 형식인데 지구에 있는 모든 전사들이 자신에게 덤벼 자신을 쓰러뜨린다면 지구를 멸망시키지 않겠다고 한 약속! 이 셀게임까지는 몇일밖에 남지않았다. 천계에선 오공의 아들 오반이 수행을 하고 있다. 그리고 오반도 슈퍼사이아인이 되었다……

오공 : 나를 죽일 정도로 공격해라.
오반 : 저를 죽일 정도로 공격해주세요.

에네르기 탄을 쏘는 오반을 향해 슬래쉬 다운킥을 날린다.

오반의 공격은 아주 빠르다 그러나 역시 킥공격과 슬라이딩에 약하다.

오반의 공격은 꼭 막아야 한다 그러지 않으면 거의 죽을 상태가 될 것이다.

또 마섬광도 주의하지 않으면 … 오반은 슈퍼사이아인인가?

공격을 피하는 오반

오반의 마섬광

오반의 연속공격

피콜로 대 오반

VS완전체 셀

いよいよ「セルゲーム」のときがきた。
ゴクウ・ベジータ・トランクス・ゴハンの 4にんの
スーパーサイヤじんに くわえ、パワーアップした
ピッコロ、そして 16ごう…
ここに、せかいさいきょうの 6にんの せんし
スーパーせんしたちが しゅうごうした。
いま、「セルゲーム」のまくが きっておとされた…

완전체가 된 셀과 대결의 때는 왔다… 오공, 베지타, 트랭크스, 오반 등 4인의 슈퍼사이야인에다 파워업한 피콜로 그리고 인조인간 16호… 여기 이곳에 세계 최강의 6인의 전사… 슈퍼전사들이 집합했다… 지금 셀 게임의 막이 열렸다…

오반과 트랭크스

과연 6명의 운명은…

숙명의 대결

드디어 마지막 대결이다. 셀은 강하다 어느 정도냐하면 한번 넘어뜨리지 않으면 거의 틈이 없다 킥공격을 연속적으로 하지않으면 당하고 만다 데모기술도 거의 튕겨내버리니 주의하자. 셀의 데모기술은 막기가 힘들다. 오반이나 트랭크스가 아니면 승산은 거의없다고 해도 되겠다…

트랭크스의 기술
에너지탄 연속 에너지탄
버닝 어택 휘닉쉬 바스터
슬래쉬다운 킥 라이트닝 대쉬
러링 셧

러링 셧

휘닉쉬 바스터

오반의 기술
연속 에너지탄
마섬광 카메하메파
스라이딩 킥 슬래쉬다운 킥
문 설트 킥

문 설트 킥

카메하메파

트랭크스 : 미래는 너의
마음대로 할 수없어.
셀 : 완전체의 힘을 시험하마.

셀의 필살기

셀의 힘만으로는 이길수 없어

셀의 연속공격

킥 공격은…

셀의 초필살기

이거다! (이제부터는 착하게 살아라)

평화가 돌아왔다! 죽은 사람들도 드래곤볼로 다시 살아났다 그러나 전사들에는 휴식은 없다.

비밀 기술 공개

슈퍼손오공—4연차기

셀—바스터 킥 Ⓚ

피콜로—미스틱 어택 Ⓚ

베지타—슈퍼 대쉬

후리자—스파이랄 테일 어택 Ⓚ

20호—데스 랜서 Ⓟ

18호—브렛드 덴서 Ⓟ

16호—하리켄 크렛셔 Ⓚ

트랭크스, 오반에게도 비밀 기술이 있으므로 스스로 찾아보셔요…

필살기는 화려하게…

메탈맥스

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/3/5	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일어 상
	제작사	데이타 이스트	용량	8M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	9,500엔	기타	동시발매	게임 난이도	A Ⓑ C D E F

패밀리용으로 획기적인 시스템을탑재해 모든 롤플레잉 팬들의 관심을 모았던 메탈맥스의 속편이 엄청난 파워를 가지고 슈퍼컴보이로 드디어 등장했다!

이 게임의 가장 큰 특징은 보편화된 강제 시나리오 진행형의 RPG에서 벗어난 완벽한 프리 시나리오 시스템이다. 이전에 스퀘어의 로맨싱사가 프리 시나리오 시스템을 탑재하여 주목을 끌었으나 어떤 강제적인 목적이 없는 것을 의미하는 메탈맥스(이하 MM)의 프리 시나리오 시스템은 좀더 플레이어를 자신만의 세계로 인도해 줄 것이다. 그 밖에 여러가지 게임 기반 시스템이 있으나 그것은 차차 설명하고 본격적인 분석에 들어가 보기로 하자.

* 체크 포인트

위에서 언급했듯이 '프리 시나리오'라 해서 급하게 진행하면 곤란하다. 왜냐하며 주인공은 직업이 몬스터 헌터(괴물 사냥꾼)이니 만큼 그 이벤트에 맞는 일정 수준의 레벨이 뒷받침해주지 않고는 게임 진행이 어려워지기 때문이다. 반면에 초반에 위험을 무릅쓰고 마지막 마을까지 살아간다면 최강 무기의 장착으로 게임을 쉽게 풀어갈수 있기도 하다.

지명수배 몬스터와의 결투직전에는 항상 강력하게 단련이 되야한다.

1. 기본명령

1) 話す(대화) : 상대방과 대화를 하는 명령, 조사하는 기능도 있다.

2) 强さ(강함) : 강함 명령에는 다음과 같이 3가지 세부명령이 있다.

(强さをみる : 강력함) : 주인공, 동료, 전차의 상대를 본다

(裝甲タイル : 장갑타일) : 타고 있는 장갑타일을 버린다.

(戰車データ : 전차 데이타) : 손에 넣은 전차의 정보를 본다.

3) 裝備(장비) : 주인공, 동료, 전차의 병기, 방어구, 해체, 버리는 등의 기능

4) 調べる(조사하다) : 주인공이 있는 곳을 조사

5) 乘降(승강) : 전차를 타고내리는 명령

6) 道具(도구) : 주인공, 동료,

전차의 도구를 사용, 건네주기, 버리기 등을 한다.

7) 砲彈(포탄) : 타고있는 전차의 병기와 남은 탄수를 표시

8) モード(모드)

①(ゴールド チャイム : 골드 차임) : 설정한 금액에 도달하면 벨이 울린다.

②(WANTEDデータ : 현상수배 데이타) : 지금까지 물리쳤던 지명수배 몬스터의 이름과 20대 자신의 레벨을 표시

③(ハンティンクデータ : 헌팅 데이타) : 지금까지 물리쳤던 몬스터의 종류와 수를 표시

④(システム : 시스템) : 게임의 진행에 필요한 설정 등을 한다.

버튼설정

2. 시작모드

①(はじめてゲームをする)-게임을 처음부터 한다.

②(ゲームの つづきを する)-게임을 계속한다.

③(きろくを うつす)-기록을 옮긴다.

④(きろくを けす)-기록을 지운다.

3. 전투모드

①攻擊(공격)-장비한 무기로 적을 공격.

②道具(도구)-가지고 있는 도구를 사용.

③にげる(도망치다)-도망친다.

④裝備(장비)-무기와 방어구

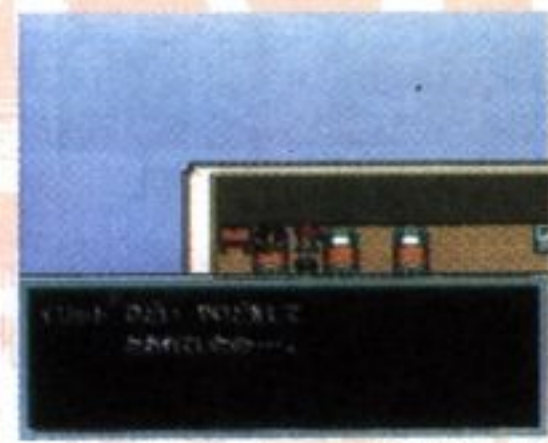
를 장비.
⑤乗降(승강)–전차를 타고 내린다.
⑥補助(보조)/防禦(방어 : ぼうぎょ)–방어
かばう–동료대신 맞아준다.
(システム)–보통게임의 설정.
2) 전차의 전투명령
①(主砲 : 주포)–장비중인 대포로 적을 공격, 단 고장나거나 포탄이 없으면 사용 불가능
②(副砲 : 부포)–장비중인 기관총으로 적을 공격한다.
③(S-E)–장비중인 특수병기로 공격한다.
④(砲弾 : 포탄)–특수 포탄으로 적을 공격한다.
⑤(道具 : 도구)–가지고 있는 도구를 사용한다.
⑥(補助 : 보조)–도망가다, 승강 등 명령이 있다.

공포의 인간사냥 군단 '바이아스 그라프라' 앞에 풍전등화의 위기에 처한 작은 마을.마도, 그곳의 2인 장로가 4명의 해결사를 불렀다. 그들의 이름은 하야부사의 페이, 철의 남자 아파치, 놀라운 버기운전의 실력을 갖은 가르시아, 그리고 주점에 모인 그들 앞에 나타난 불사신의 여 솔저 마리아와 주인공 티엘, 잠시의 만남 뒤 드디어 그라프라 군단이 등장했다. 불사신의 4천왕 중 하나 테드.브로이러 그의 공포의 화염공격은 마리아들을 죽음의 구덩이로 몰아넣고 홀로 남아버린 티엘은……

장로는 4인의 해결사를 부른다.

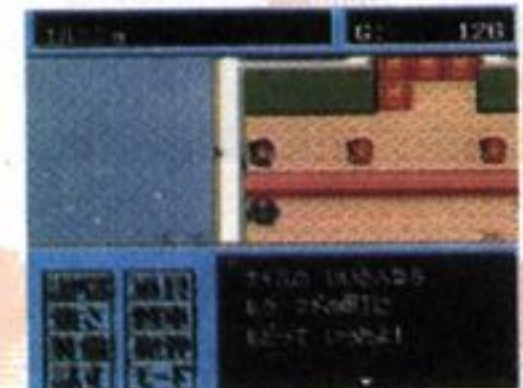
모두에게 인사를 하자

테드프로이러 테드브로스트 공격

목표–일정량의 레벨업.
마도마을에서는 엘니뇨 마을로 가기위한 준비과정일 뿐이다.
우선 마도마을 서쪽방면에서 레벨업을 한후 인간용품 상점에서 쇼트건을 구입한 다음 엘니뇨로 출발하자.

적들과 싸움에서는 HP가 많이 소모되므로 자주 이리트의 집에서 쉬도록하자.

기적적으로 살아난 테엘에게 남은 것은 마리아의 죽음과 그녀의 옷중 BS 컨트롤러뿐, 수심에 가득찬 티엘은 자신을 구해준「이리트」에게 감사의 말을 남기며 떠난다. 마도마을 독 앞의 편지통에는 마리아의 편지가 들어 있었다.
『헌터 페이로부터 사정은 들었습니다. 곧 그쪽으로 가겠습니다. 그리고 티엘이라는 아이를 데려가겠습니다. 아주 귀여워요. 나일에게 보여주고 싶군요. 만약 그라프라에게 이긴다면 상금으로 이 아이에게 강력한 장비를 사줄셈 입니다. 하고 싶은 말은 많지만 수다장이 될까봐 이만 줄이겠습니다. 조심하세요.』
–마리아–
티엘은 슬픈 마음을 안고「나일」아저씨를 만나러 엘니뇨로 떠난다.

기적적으로 구출된 티엘

목표 : 전송장치 개방, 나일의 행방조사
마도에서 엘니뇨 마을까지의 길은 스나자메만 조심하면 문제없다.
일단, 상점에서 나일의 행방을 끌어보고 엘니뇨마의 지하에 있는 전송장치를 가동시키고 전송장치로 마도로 돌아가자

나일 아저씨라면 이제 마도 마을에 돌아갔어요!

마리아의 편지가…

나일아저씨는 지금 엘니뇨 마을에 있다고 한다.

전송장치를 개방하자

엘니뇨 마을에서 돌아와 나일 아저씨의 수리점에 가보니 나일 아저씨는 이미 와있었다. 그는 티엘을 보더니 마치 마리아를 대하듯 따뜻하게 맞이해 주었다. 그리고 그는 지난 싸움에서 부서진 버기(사막 횡단용 자동차)를 인수해 준다고 해 놓고 고칠동안 하룻밤만 쉬고 오라고 한다. 그래서 오랫만에 '이리트'와 재회를 가졌다. 그리고 다음날 나일 아저씨는 티엘의 새로운 여행 친구가 되줄 버기를 준다.

나일아저씨와 만남

드디어 제1호 전차 버기 그 이름은 ……

포인트 06 스나자메

목표 : 스나자메 제거

엘니뇨 남쪽 사막에 가면 지느러미가 돌아다니는 것이 보일 것이다. 그 놈이 사막 속에 숨는 타이밍을 맞추어 주포를 집중발사하면 쉽게 물리칠 수 있을것이다.

화염방사 공격도 효과적이다.

목표-점거된 집 탈환

다시 돌아와 마을을 살피면 마을 북서쪽 작은 집을 지라프라 군이 점령한 것을 알수있을 것이다. 놈들을 물리치고 2층에 가보면 2인의 레지스탕스가 잡혀있는 것을 볼 수 있다. 그뒤에 졸고있는 간수에게 열쇠를 빼앗아 구해주면 그들은 킨바 할아버지가 있는 곳으로 오라 한다. 상점 지하 숨겨진 계단속을 통해 아지트에가면 감옥부수기의 명인 킨바 할아버지에 대해서 가르쳐 주는데…

목표-베이 브릿지 탈환

킨바가 있는 하수도 관리소에 가기위해선 이 베이 브릿지를 꼭 거쳐야한다. 그러나 이곳은 그라프라 전차부대가 점거 중이라 쉽지않다.

우선 부포로 그라프라 병사들을 해치우고 주포로 그라프라 탱크를 공략하면 그리 어렵지않게 통과할수 있을 것이다.

그라프라군이 검문을 한다

그라프라군과의 대결

다리 밑으로 지나가는 배엔 비정한 테드 프로니러가 있다

에 숨은 긴바를 찾기전에 하수도 속에 있는 가트링포를 찾아 장비를 제정비하고 좌측 하단에 있는 긴바를 아지트로 찾아가자.(단 아지트에 들어 갈때는 전차에서 내려야 한다)

목표 : 믹키 구출

긴바와 같이 간 곳은 전에 만났던 그라프라에게 반항하다 잡힌 메카닉 수리공 믹키의 감옥. 긴바에게 전에 점거된 집에서 얻은 열쇠를 주면 그는 감옥문을 열어준다. 그러면 믹키는 감사의 표시로 동료가 되줄 것이다.

긴바와 같이 믹키의 감옥으로

긴바와 만나 킨바의 금이빨을 보여주면 그는 동행해줄 것이다

믹키와 동료가 된 후 가게되는 곳은 하토바 마을

이제 이곳에서 새로운 동료의 수색이 개시되는데…

하토바마을의 헌터 오피스를 가보면 아마 그곳 주인이 누군가에게 납치되었다는 사실을 알

게 될것이다. 곧 수색을 시작해 연락선 역 지하에 있는 헌터 오리스 주인을 찾으면 그는 피치지 브라더스의 소행이라고 개탄하며 아담 엔트에 대한 정보를 가르쳐 준다.

역 2층에 들어가면 이 개에게 먹이를 주어야 한다

건물지하에는 헌터 오피스 주인이 갇혀있다

포인트 13 스토리

하토바 마을에서 남서쪽에 있는 개의 마을을 발견한 티엘은 그 마을에 있는 개 포치를 동료로 맞게 된다 (단, 여러마을을 돌아다니면서 장비를 시켜주어야한다.)

이곳이 개의 마을이다.

아무 개와 이야기하면 동료로 만들 수 있다.

포인트 14 터널

하토바 마을북쪽에 위치한 이 터널에도 작은 이벤트가 기다린다.

이곳에서 터널을 파는 일을하는 비트라는 남자가 있는데 그는 터널뚫는 기계가 고장나 매우 곤란해 하고 있을 것이다. 그러한 그에게 수리키트 하나를 건네주면 그는 매우 감사해하며 회복 드링크를 준다.

이것이 비트의 터널이다

수리키트를 비트에게 주자

포인트 15 괴물사냥 엔트

스토리보드-동료가 거의 갖춰지자 티엘은 이제 본격적인 괴물사냥을 나서게 될 수 있다.

포인트 16 아즈사 마을

아즈사 마을은 마리아의 고향이다. 그래서 마을사람들은 마리아의 일을 아직도 잊지 못하고 있을 것이다. 또한 티엘을 알아보는 사람들도 있어 또한번 향수를 느끼게하는 곳이기도 하다.

그러나 일종의 질문으로 상대방이 질문을 하면 계속 아니오(いいえ)를 하다가 질문의 확인형(だね)으로 나올때 예(はい)로 하면된다.

이 아이가 암호를 가르쳐 준다.

포인트 17 사스티 주점

아즈사 마을에서 얻은 정보로는 아즈사 마을 북쪽에 「사스티」라는 주점이 있는데 그들 역시 반 그라프라 세력이여서 이곳과 같은 암호를 가지고 가면 강력한 무기를 얻을 수 있다고 한다.

이즈사 마을 북쪽에 위치한 주점 사스티

암호를 이용해 레지스탕스와 교섭하자.

2층에는 강력한 무기들이 가득하다

암호는 의외로 간단함

시그날 탄을 발견

포인트 18
아담 엔트

목표-아담 엔트 제거

이제 어느 정도 레벨이 쌓이고 장비도 개선되었으면 본격적인 괴물사냥에 들어가자. 제 1 목표는 아담엔트. 헌터 오피스의 정보에 의하면 놈은 하토바 마을 서쪽의 숲에서 출몰한다고 한다. 숲속에 가면 그곳에 산림 감시국이 있을 것이다.

아담 엔트와의 대결

양인 개미부터 재빨리 제거하자

이것이 산림 감시국이다

산림 감시국은 이미 폐허가…

옥상에서 보니 건물옆에는 거대한 개미굴이 보인다

Ⓐ~Ⓕ는 통로이다

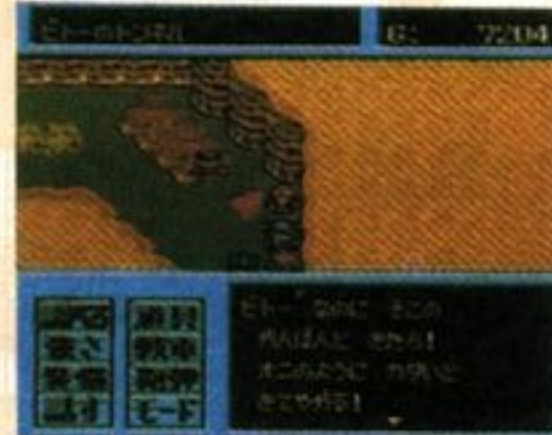
강한 장비를 갖추고 곤장 지하 4층의 아담 엔트에게 가자.

아담 엔트의 대결에서는 우선 아담 엔트와 4마리의 개미와 싸우게된다.

양인 개미는 최면 가스를 내뿜으므로 「에집션」 같은 장비를 하고 아담 엔트와 강력한 공격은 여러개의 바리어 실을 장비하여 막으며 싸우면 승리할 수 있을 것이다.

포인트 19
사이공 사냥

에담엔트를 물리치고 터널에 가면 비트의 작업이 거의 종료 직전이다.

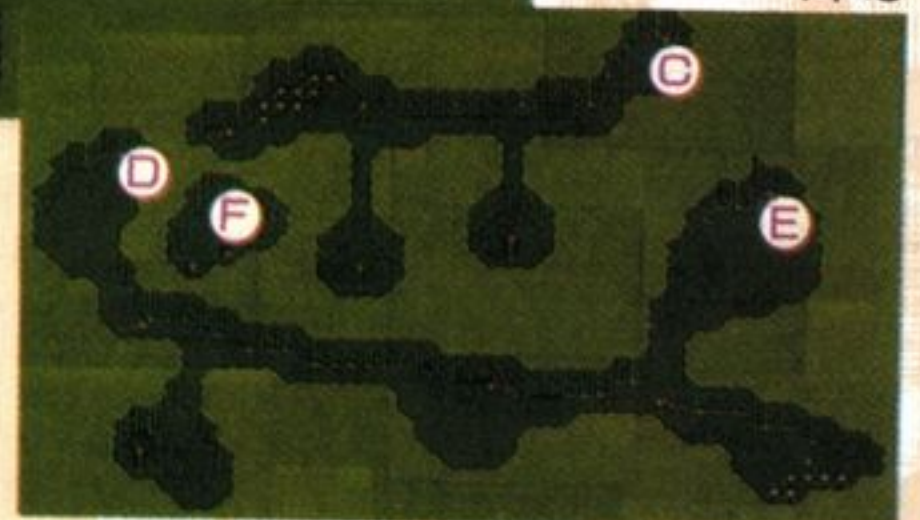
그러나 터널 뚫는 기계가 벽에 박혀서 우리더러 좀 밀어서 벽을 뚫어 달라고 부탁한다. 그래서 비트와 힘을 합쳐 터널을 뚫게된다.

비트는 터널 뚫는 작업을 도와달라고 한다

포인트 20
바자스카 마을 여러 특수한 상점

이곳은 브라도 박물관의 관문이 되는 마을로 개조점과 개조점 지망생을 꼭 거치고 가자.

시그널 탄을 판매한다

개조점에서 차체를 강화하자

개조점 지망 꼭 개조점을 차릴만한 큰 독이 있는 마을을 가르쳐 라고 하자

포인트 21
브라드 박물관

목표 : 2번째 전차 '울프' 습득

이 박물관은 자체 방어 시스템으로 철저히 무장되어 있으므로 공략하기가 상당히 까다롭다. 그점을 유의해서 방비를 철저히 하고 가자. 박물관은 3개의 입구로 이루어져 있는데 일단 정문으로 들어가 안을 한번 훑어보자.

포인트 22
사이공

'울프'를 얻었으면 일 바지스카에 돌아가 방어력 개조를 하고 '버기'에 S-E를 달 구멍을 뚫자. 그런 뒤 사스티에 가서 '화염방사기'를 달면 준비 끝. 이제 사이공이 있는 '아즈사' 북동 초원지대로 가자.

이 부근에 사이공이 출몰한다

포인트 23
그라블 타워

사이공을 물리치고 잠시 휴식을 취하러 간 티엘은 놀라운 소식을 듣게 된다.

아즈사 마을 먼 북쪽에 있는 '그라블 타워'라는 곳에 그라프라의 4천왕중 1명이 있는데 그가 마리아를 죽인 자일지도 모른다는 소식을 듣게 된다. 그래서 티엘은 마리아의 원수를 갚을 수있다는 약간의 기대와 긴장을 안고 그라블 타워로 향했다.

갑자기 시체가 떨어진다

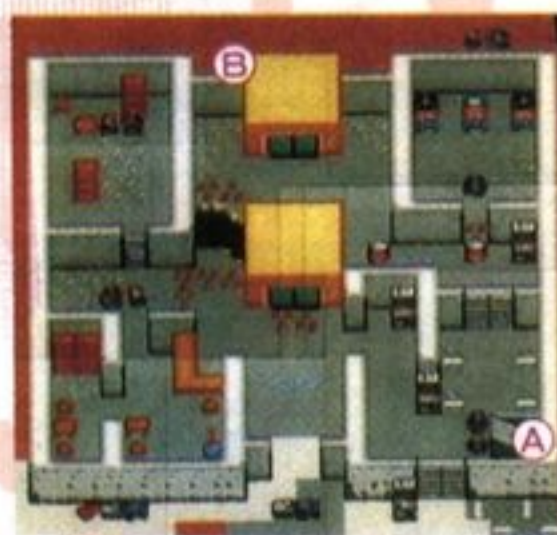
이곳이 그라블 타워이다.

사이공의 빌칸 공격

시그널 탄을 쏴 도망갈 때를 대비하자

S-E도 먼저 기선을 잡아놓자

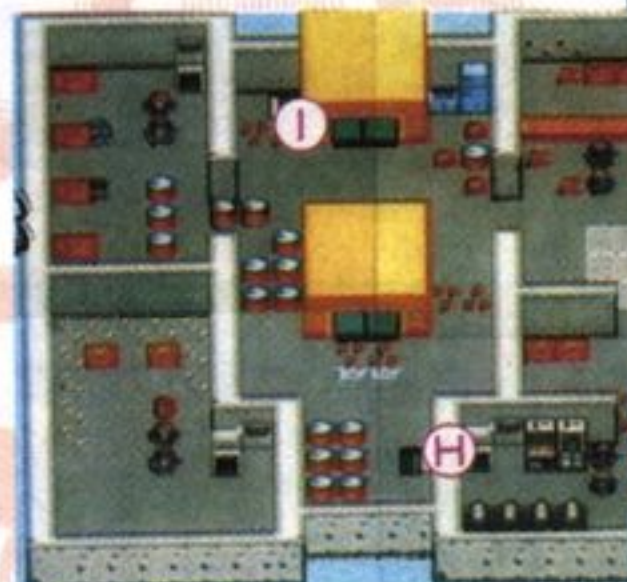
포인트 24
어택1 라블 타워

그라블 타워는 브라드 박물관과 같이 자동방어 시스템이 있다. 게다가 목표인 9층까지에는 많은 적들이 있으므로 바리어실을 2~3개 준비해야 한다. 전 9층으로 이루어진 그라블 타워를 공략하기 위해선 제일 먼저 전차가 들어가 길을 터 놓는 것이 가장 중요하다. 그리고 그라블 타워 저녁에는 캘베로스가 있는데 바리어 실이 손실되므로 도망이 효과적이다.

1층 Ⓐ~Ⓑ는 통로이다

그리고 가지전에 환기장치를 꼭 장비해야 한다. 우선 제일 먼저 엘리베이터 앞에 있는 시큐리티 시스템을 파괴해 엘리베이터를 확보한 뒤 옆에 있는 컴퓨터를 조작해 셔터를 개방시켜 놓자.

막고있는 방사는 밀어붙이고 들어가야 한다

9층

밀실에 갖혀있던 자매는 시큐리티 시스템을 끄는 암호를 가르쳐 준다

자동방어 시스템 그다지 강화되지 않았다

5층의 모든 방을 둘러볼 수있다

반대편에 있는 경비대와 싸우게 된다. 이 방에 있는 환풍기에 들어가면

5층
여기서는 반대편에 있는 엘리베이터로 갈 수있다. 그러기 위해선 그라블군의 경비대를 물리쳐야 한다. 그리고 옆방에 있는 환풍구를 통해 적당히 둘러보자.

1층으로
이제 세큐리티 시스템을 정지시켰으니 5층의 계단을 통해 1층으로 가자. 일층에는 3명의 경비병이 있는데 그들과 싸우면 마지막 셔터를 열어 전차를 끌고 9층으로 가자.

5층의 계단이 있다

10층 스컹크스

1층의 계단이 있다

그라블 타워 10층에는 스컹크스가 기다리고 있다. 우선 놈과 싸우기 전에 환기장치를 작동시켜 놓아야 한다. 그럼 본격적인 공략에 들어가보자. 스컹크스는 최류탄이 무기이다. 단체 공격도 하므로 유의해야 한다.

포인트 25 산고양이 케이 그리고 새로운사냥

시나리오 보드 : 스컹크스를 물리치고 끊어져 있던 다리를 건너 온 이 새로운 땅에서 맨 처음 간 곳은 이스라폴드 그곳 주점에서는 어디서 본듯한 여솔저가 사기도박사와 싸우고 있다. 그녀는 곧 뛰쳐나가고 뒤따라 항구로 나가니 갑자기 V샤크의 지느러미가 공격해 왔다. 그 지느러미는 곧 그 선창에 뛰어 들고 뒤따라가니 그 상어는 순간 폭발하면서 그 속에서 여솔저 케이가 나온다. 그녀는 자신이 산고양이 케이라고 말하며 다시 밖으로 뛰쳐나간다. 다시 뒤좇아가니 그녀는 실신해 버렸다. 그녀를 데리고 마도 마을로 가서 치료를 해주자. 그녀는 자초지종을 얘기한다. .

그라블 타워의 브릿지가 내려졌다

술집에서 케이의 다툼

U-샤크가 나타났다

그녀의 이름은 산고양이 케이

케이가 동료가 되준다

포인트 26 2호 전차 버스

케이가 동료가 됐으면 장비를 갖추어 주고 제2호 전차를 찾으러 가자. 우선 이스라폴드 북쪽에 있는 「노보스케」라는 작은 마을에 가서 금속탐지기를 구입한 후 이상하리 만치 야생버스가 모여 있는 곳으로 가자.

노보스케 마을

포인트 27 U-샤크

1. 제이바브선장
들버스를 손에 넣고 다시 이스라폴드로 돌아와 전차 3대를 최대한 개조하자. 그래서 일단 버기의 주포를 비워 놓고 울푸는 92미리 스파크를 사서 공격력을 그레이드 업하고 들버스에 파워업탄 9m체인건을 탑재하자. 모든 전차를 엔진 개조를 하고 제이바브 선장을 만나러 가자.

제이바브 선장과의 만남

제이바브와 합류

포인트 28 U-샤크사냥

일단 이스라엘에서 나와 남쪽으로 가서 제이바브섬에 가서 155미리 포를 얻은 후 버기에 장착하고 다시 워프하여 이스라포드에서 하룻밤 잔후 항구에서 (꼭 선착장에서만)곧장 제이바브 섬쪽으로 계속 남하(좌우로 움직이지 말 것)하며 2번의 한번 꼴은 U-샤크가 나올것이다. U-샤크의 공격력은 별로 강하지 않으므로 155미리 개조형 92미리 스파크로 집중 공격하여 장기전으로 나가면 쉽게 이길수 있다.

이곳이 제이바브섬이다

참고 -U-샤크를 물리치고 운 좋은 U-샤크를 물리치고 운이 좋으면 U-샤크포를 얻을 수 있다. 초경량 고파워의 유용한 무기이다.

포인트 29 바브섬

U-샤크를 물리치고 다시 돌아온 제이 바브섬 그는 가족들이 모여 참배를 드리고 이제 자기 할일은 끝났다며 감사의 표시로 배를 준다.

참배를 하는 제이바브

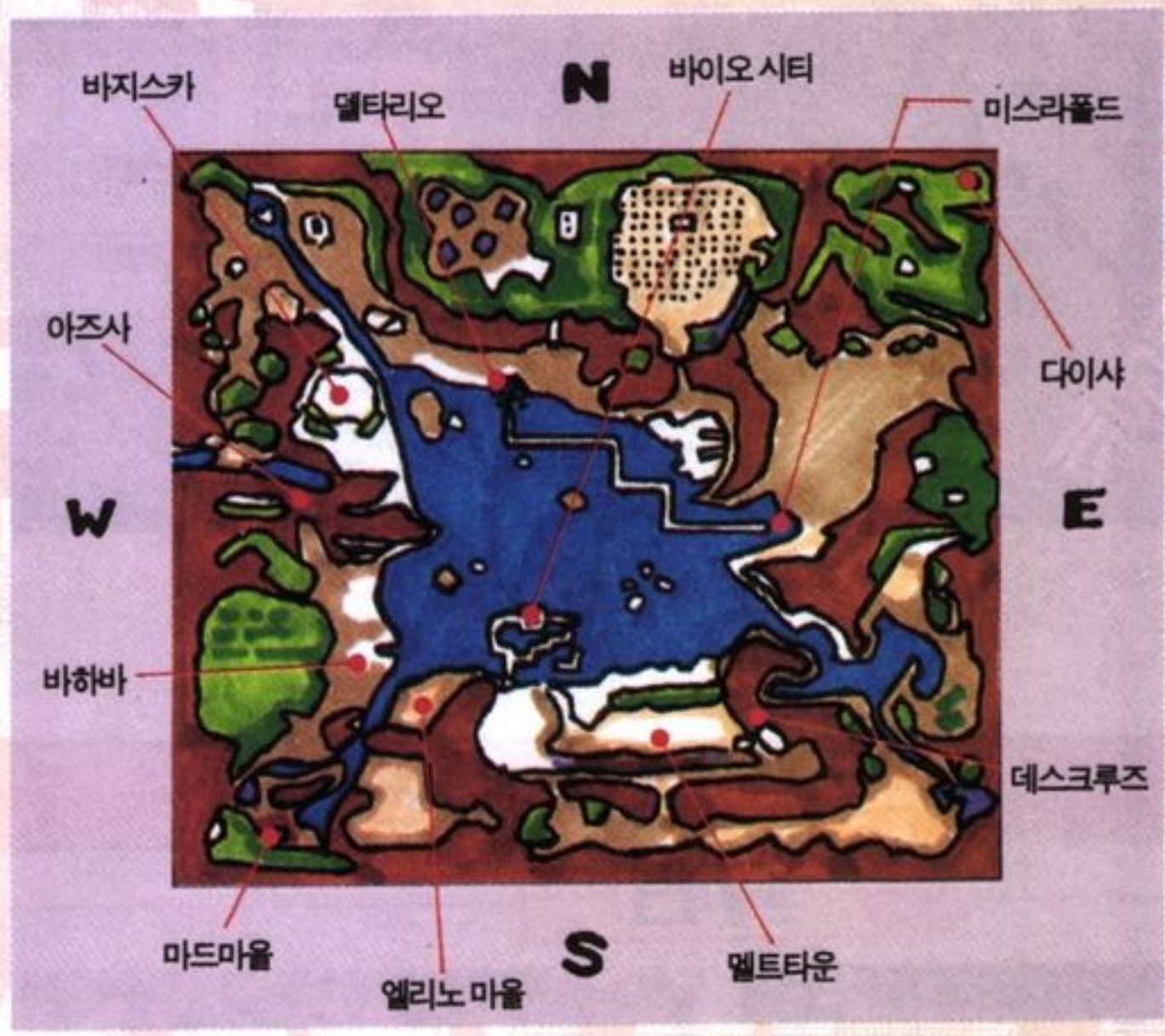
5. 보스이름 : 스컹크
가격 : 10,000G
전투종류 : 전차전
살고있는 곳 : 쌍둥이 자매의 술집 윗쪽에 위치한 섬의 탑 꼭대기에서 화숙하고 있다. 10,000원이나 주는 것을 보니 강력한 보스이다. 타격을 많이 주면 실드를 파괴할 수있고 그 다음부터는 쉽게 처치할 수있다.

6. 보스이름 : U-샤크
가격 : 12,000G
전투종류 : 전차전
살고있는 곳 : 비하브섬 주변에서 일광욕하고 있다.

7. 보스이름 : 마담 맛슬
가격 : 15,000G
전투종류 : 육박전
살고있는 곳 : 미스라 폴트미에서 동쪽으로 가면 숲속에 집에서 라면을 끓여 먹고 있다.

8. 보스이름 : 카미가제 킹
가격 : 20,000G
전투종류 : 전차전
살고있는 곳 : 간호원이 살고있는 곳 북동쪽 황폐화된 숲에서 쉬고 있다.

9. 보스이름 : 가로스트로
가격 : 35,000G
전투종류 : 전차전
살고있는 곳 : 운하의 터널에 숨었다.

4. 보스이름 : (피치)2 브라자스
가격 : 6,000G
전투종류 : 육박전
살고있는 곳 : 멜트타운 지하

10. 보스이름 : 다스트 괜인
가격 : 25,000
전투종류 : 전차전
살고있는 곳 : 발전소 지하에 있다.

3. 보스이름 : 사이공
가격 : 5,000G
전투종류 : 전차전
살고있는 곳 : 아즈사 마을 윗쪽(다리 위)

11. 보스이름 : 도탈타롤
가격 : 30,000G
전투종류 : 전차전
살고있는 곳 : 비하브섬의 붉은 바다에 있다.

2. 보스이름 : 아담 앤트
가격 : 3,000G
전투종류 : 육박전
살고있는 곳 : 하도바 마을 서쪽 숲속 (관리인 집뒤의 굴)

12. 보스이름 : 히또데론
가격 : 30,000G
전투종류 : 전차전
살고있는 곳 : 모로포 마을 북쪽 호수

1. 보스이름 : 스나자메
가격 : 1,000G(골드)
전투종류 : 전차전
살고있는 곳 : 마도마을 동쪽사막에서 살고있다.
특징 : 주포에 약하다.
등지느러미가 보이면 그것은 바로 1000G 강한 적이다. 일단 물리치면 엄청난 경험치를 얻는 것이 특징이다.

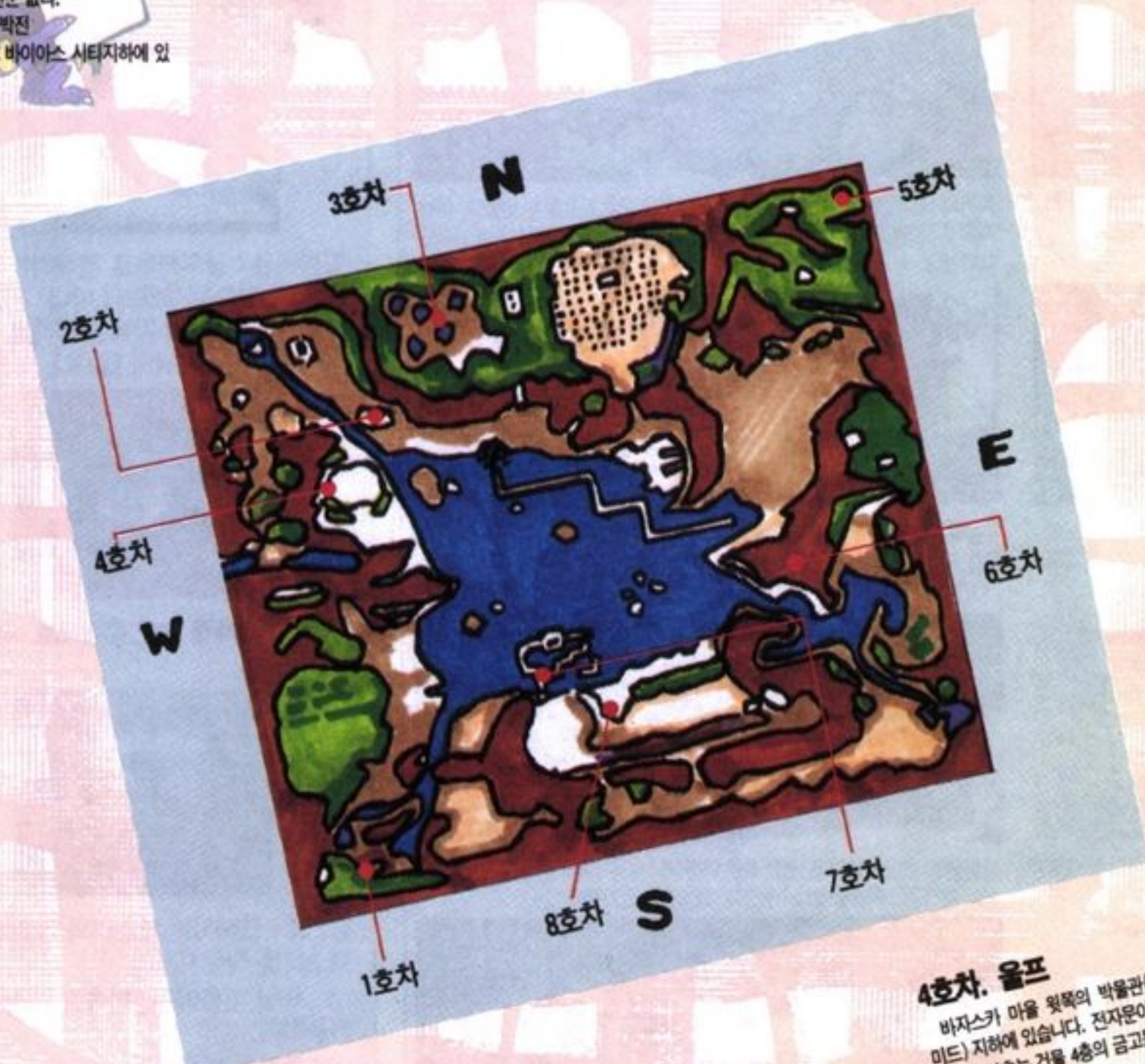
13. 보스이름 : 불프록
가격 : 45,000G
전투종류 : 전차전
살고있는 곳 : 데빌 아일랜드 연구소 꼭대기 생체병기연구소

15. 보스이름 : 군함 사우르스
가격 : 50,000G
전투종류 : 전차전
살고있는 곳 : 멜트타운 서쪽

16. 보스이름 : 데드 브로이라
가격 : 60,000G
전투종류 : 육박전
살고있는 곳 : 바이오시티에 살고 있다.

17. 보스이름 : 스컹크
가격 : 없다. (이럴수가!!)
전투종류 : 육박전
살고있는 곳 : 데드크로스 교도소 소장님이다.

14. 보스이름 : 다이다로스
가격 : 35,000G
전투종류 : 전차전
살고있는 곳 : 모로포코와 데스크로스 사이의 사막에서 몰아시고 있다.

18. 보스이름 : 컴퓨터 브러드 박사
가격 : 땡전 한푼 없다.
전투종류 : 육박전
살고있는 곳 : 바이아스 시티지하에 있다.

메탈맥스 전차가이드

1호차. 버기
마도 마을에서 손에 넣을 수 있습니다. 가장 약하지만 또한 가장 강하다고 할 수 있는 전차(?)입니다. 왜나? 사시가 가장 가벼운 관계로 가장 많은 타일을 붙일수 있기 때문이죠.

2호차. 장갑차
스캉쿠스의 빌딩 근처에서 금속 탐지기로 찾을 수 있습니다.

3호차. 아샘버스
대초원에서 활보하고 있습니다. 금속탐지기를 구입한 뒤 그것으로 대초원의 곳곳을 조사해 보면 버스 표지판이 묻혀 있는것을 발견할 수 있는데, 그것을 파내면 아샘버스 한대가 그 앞에 와서 멈춥니다. 이제 남은 것은 타는 것뿐...

4호차. 울프
바자스카 마을 윗쪽의 박물관(피라미드) 지하에 있습니다. 전자문이 막고 있는데 암호는 건물 4층의 금고문을 여는 순간 알려줍니다.

5호차. 게파르트
타이샤 마을의 사당에서 전신으로 받들어지고 있습니다. 사당의 문을 감아지 한마리가 지키고 있는데, 이놈에게 원가를 주면 비켜줍니다. 신단위의 전차를 탄채 신주에게 말을 걸면 신이 부활했다고 법석을 떨죠.

STARFOX 스타폭스

슈퍼 컴보이	현지 발매일	93/2/21	장르	슈팅	화면외국어 수준	일어 하
	제작사	닌텐도	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

최근 스타폭스가 뒤늦게 좋은 반응을 얻고 있어 모든 좋은 게임을 소개받을 권리를 가진 챔프독자들을 위해 게임의 핵심 포인트만을 정리 소개한다.

시작하기 전에…

프롤로그

100년동안 평화를 지켜온 라이라트의 우주. 그러나 사악한 천재 안드로 황제는 이곳을 지배하려 침략해왔다. 목표는 그 옛날 그를 쫓아낸 혹성 라이라트의 모성이다.

황제군의 공격앞에 코네리아 방위군은 꼼짝을 못했었다. 나의 희망은 단 하나. 최신 테그놀로지 "G-디희자"를 장비한 최신 전투기 "아윙"이다.

그러나 아윙의 조정은 아주 힘든 것이었다. 이것을 타는 파일롯에는 고도의 조종기술이 필요했다. 코네리아 방위군의 보스 페파장군은 어떤 결단을 내려야만 했다.

아주 먼 별인 파패턴을 기점으로 황제군의 함대만 습격하는 우주의 적(義賊)
'폭스 마크라우드'에게 아윙에 탑승시키기로 결정했다.
블랙홀속에 사라진 친구 폭스 시니아의 아들과 그의 일당에게 말이다.

폭스와 그일당은 귀중한 화일을 보았다. 그건 아버지의 행방불명의 원인을 만든 안드로프를 쓰러뜨리기전 까지의 긴 모험이 될 것이다. 이제 그 모험을 위해 스타폭스의 전모를 독자에게 보낸다.

파패턴에서 전과를 올리면서도 돈이 없는 폭스들. 페파는 그들에게 홀로그램을 보내 코네리아의 위기를 전해지는것과 함께 그들의 자존심을 끌어올린다. 「너희들 뿐이라고」.

페파의 생각대로 폭스는 아윙을 타고 그성능을 모두 사용할 수 있었다. 아버지에게 이어받은 실력을 보여주려는 폭스에 팔코, 페핏, 쓰리피와의 팀웍도 대단했다.

그들이라면 평화를 다시 찾아준다고 생각한 페파는 그들에게 라이라트의 상태를 전수한다. 그것은 죽은 두명의 탐사대원인 데라스와 배아가 남긴 귀중한 것이었다.

방위군에서도 성과가 대단했던 둘은 아윙형의 정찰기에타 전 전투지역의 영상과 황제군의 전보를 보내주었었다. 행방불명 되기전까지는…

아윙의 조종법

게임을 시작하기 전에 프랙티스 모드라는 것이 있어서 조종과 키조작에 관한 여러가지 연습을 할 수있다.

방향버튼 : 상하좌우로 움직이는 기능을 갖고 있으며 '애프터 버너' 처럼 패드를 위로 올리면 기체는 아래로 내려간다. 좌우는 바뀌지 않는다.

Ⓡ, Ⓛ : 기체를 90도 수직으로 비행한다.

Ⓑ, Ⓧ : 브레이키 브스터와 가속 터보 부스터를 작동시킨다.
Ⓨ : 슈팅 버튼이다. 연속으로 발사가 가능하다.
Ⓐ : 폭탄을 발사한다.

일급 특수기능 !

적이 발사한 레이저 또는 오발 빔에 대응해 반사 방어장비가 개발되어 아 윙에 장착되었다. 하지만 사용방법이 쉬운 것은 아니다. 극적인 상황에서 퀵턴(방향을 급히 틀면서 기체가 회전하는 것)하는 경우에 적의 모든 공격을 반사해 버리는 것이다. 이것은 소량의 에너지를 소모한다.

반사가 불가능한 적의 공격

미사일

반사 가능한 적의 공격

레이저

링 레이저

오발 빔

프라즈마 볼

지도 보는 방법

또한 지도 중앙에 Ⓢ, Ⓑ, Ⓣ 등의 아이템을 표시해 놓았다.
지역별로 왼쪽에는 Ⓐ, Ⓑ, Ⓒ, Ⓓ의 4단계로 나누어 놓았다.

에너지회복시스템

실드가 크게 회복

Ⓢ 실드가 적게 회복

Ⓟ 무적 상태가 된다

Ⓣ 트윈 블래스터로 파워업한다.
(2단계)

Ⓑ 폭탄이 하나 늘어난다.

1UP 3개를 모두 공격 공격한 다음 중간을 통과하면 1UP

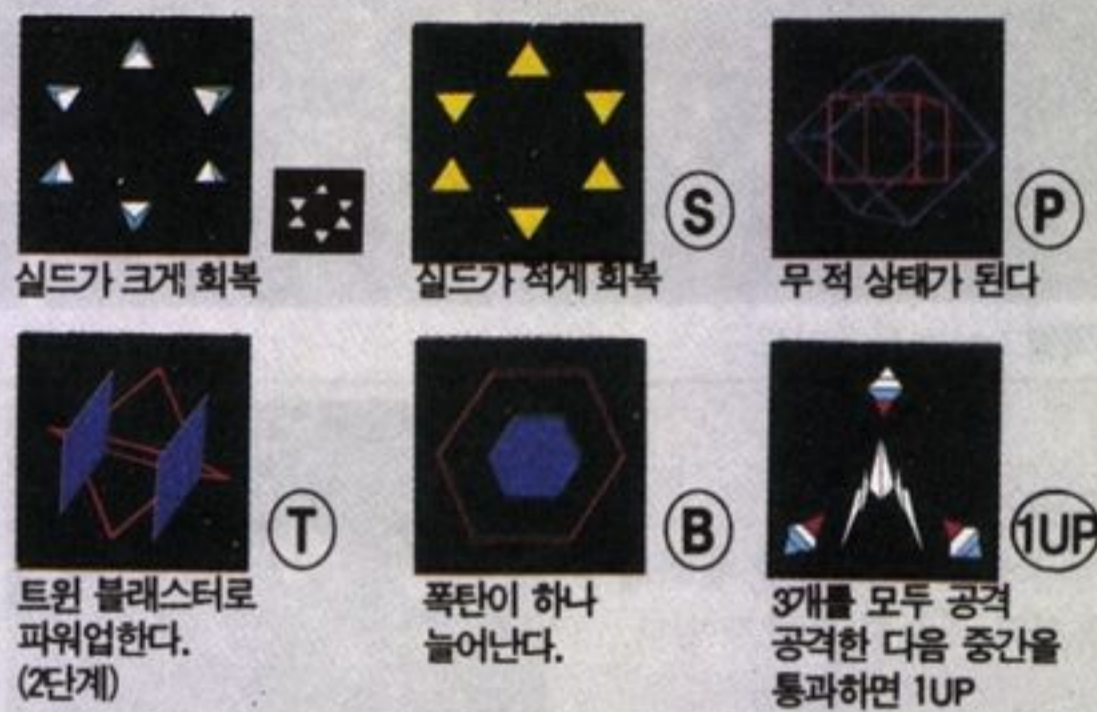
게이트에 대해서

일정한 부분을 통과하면 아이템이 나 오며 지도에 표시된 핑크색 부분을 통 과하면 나온다.

일정한 시간으로 상하 이동

탄을 맞히면 좌우로 열린다

탄을 맞히면 상하로 회전

문이 없다 (통과 가능)

비밀 아이템에 대해서

지도내 일정한 위치를 통과하면 아이템이 나오는 곳이 있다.
지도의 핑크색 부분을 통과하면 나온다.

스테이지 소개

* 작전1 레벨1에 도전하라 !

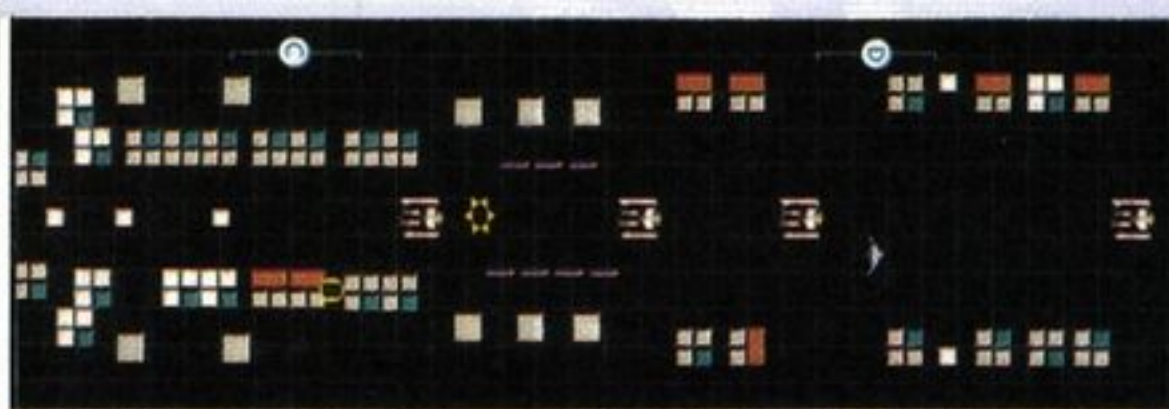
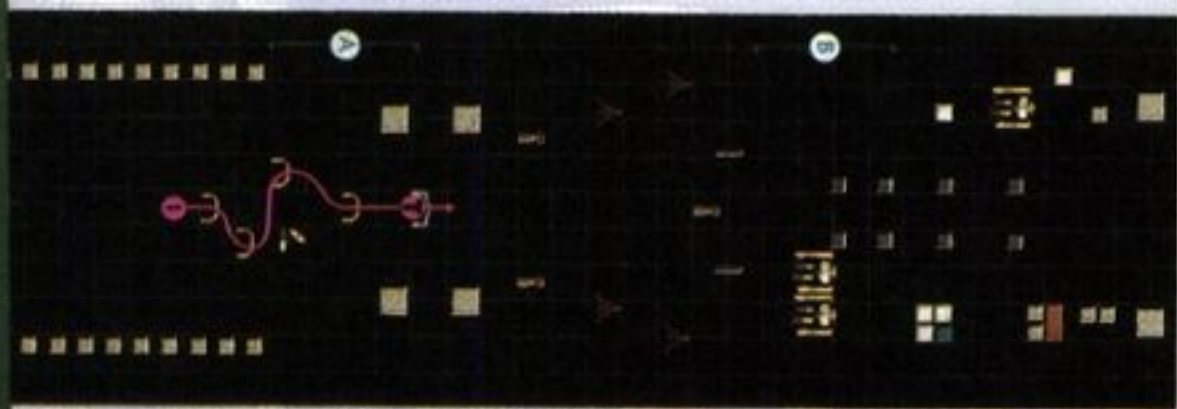
설명 : 코넬리와 아베노트 사이를 직선으로 연결하는 최단거리의 루트이다. 본작전을 수행하는 가장 큰 포인트는 적의 주 전력인 '스페이스 아마다'의 돌파이다. 소혹성군을 통과해서 적외 레이다 망을 빠져나가 적 함대 기선을 기습해서 격파해라 ! 적 하마데 돌파 후에는 적 전선 기지인 '메테오 베이스'를 점령해서 베놀의 궤도상에 있는 공간부상로 보트를 격파 해야 한다. 혹성위에 있는 안드로프 기지가 최종 목표이다.

야마다

1964년 4월 1일생, A형
슈퍼패미컴의 초기 실험 프로그램. 「젤다의 전설」에서 지상전반과 던전 설계.

어떤 적이 어떤 식으로 움직이는가를 생각해 상황차트를 만들고 그것을 프로그래머와 디자이너에게 건네준다. 그외에는 장해물과 적이 출현하는 타이밍을 생각해 그것을 데이타에 나타내는 작업등을 담당했다.

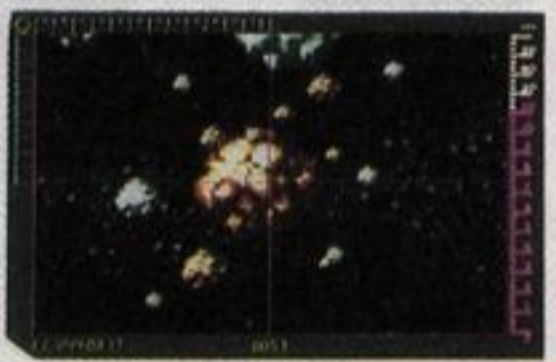
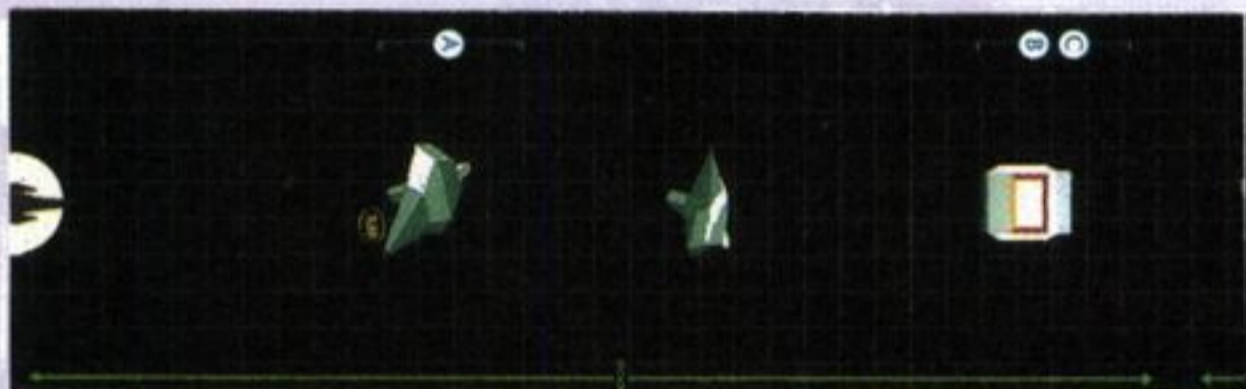
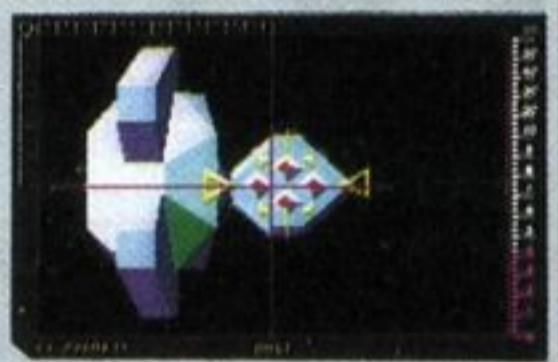
"「신중히 겨냥하고 적을 물리치는 재미」와 「연속해서 적을 쓰러뜨리는 재미」, 「적의 동작을 확실히 보이는 것」과 「다양한 전개를 보이는 것」, 「장해물을 피하는 실감」과 「빠른 스크롤의 쾌감」 등 각각의 균형이 어려웠습니다.

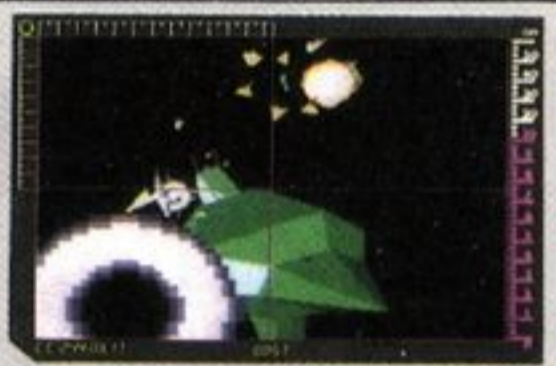
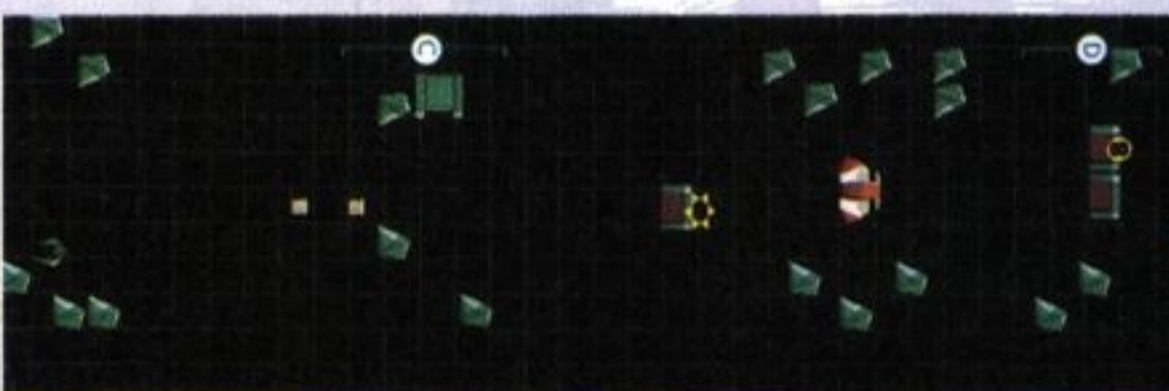
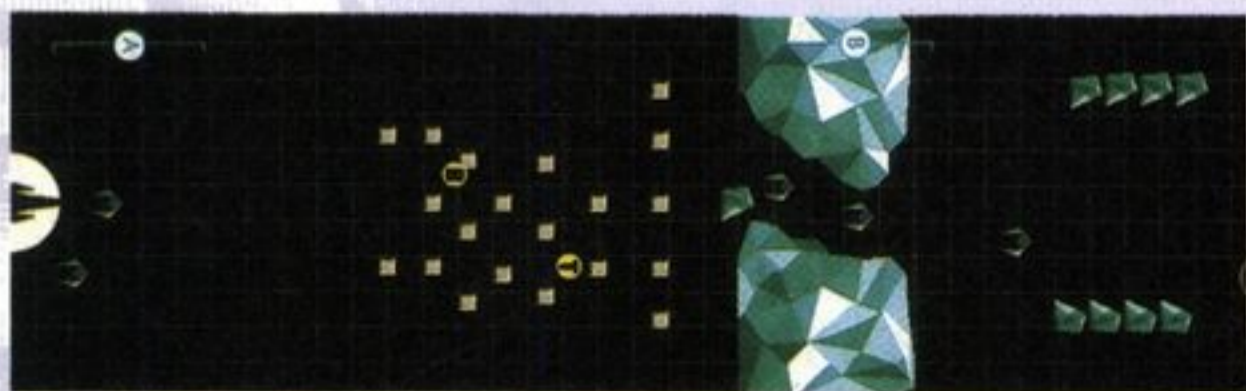
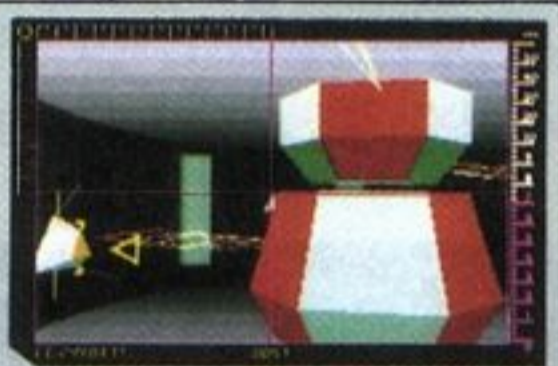
폴리곤(3차원 그래픽의 구성 요소인 모서리를 표현하는 줄)을 사용한 3D게임이 아니면 표현 불가능한 물체의 거리감, 애니메이션의 생생한동작에도 주목해 주었으면 합니다. 그리고 3D공간을 날으는 기분을 맛보았으면 합니다.

지역명 : 코네리아

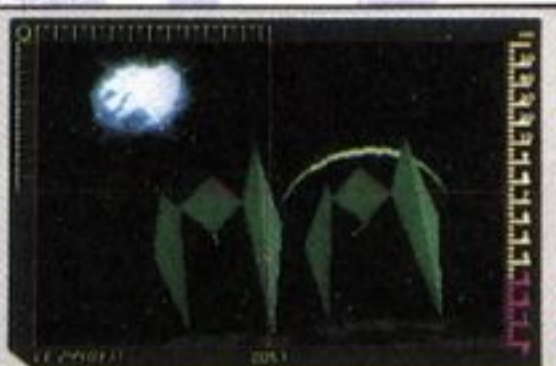
지시사항 :
출격지점은 코네리아 중심부에 있는 우주군 기지.
안드로프군의 작업용 로보트가 폭주해 사령관 센터의 바로 앞까지 다가왔다.

보스설명 :
우주공모 어택 캐리어의 약점은 좌우에 있는 전투기가 나오는 곳과 미사일 발사하는 햇치이다. 미사일을 피하면서 문이 열리면(빨간곳) 공격하자.

지역명 : 아스트로이드

지시사항 :
여기에는 안드로프군에 의해 소혹성과 비슷한 포대가 있다.

보스설명 :
중간에 있는 소혹성 유니트를 파괴 해야한다. 본체는 공격해도 효과가 없다.
그속에 보이는 다이야형의 레이저포가 약점이다.

지역명 : 스페이스 아마다

지시사항 :
우주 최강이라는 안드로프의 무적함대 스페이스 아마다.
사령관들을 모두 파괴하지 않으면 돌파하지 못한다.

보스설명 :
이것이 코아 베이스 의 중심부이다.
주변의 자기 필드를 파괴하면 컴퓨터를 공격할 수있게 된다

지역명 : 매티로

지시사항 :
대량의 파괴병기가 설치된 안드로프군의 최전선 기지 매티로 베이스.

보스설명 :
약점은 다리.
일정한 공격을 하면서 다리가 변해 돌격해온다.

지역명 : 베놈

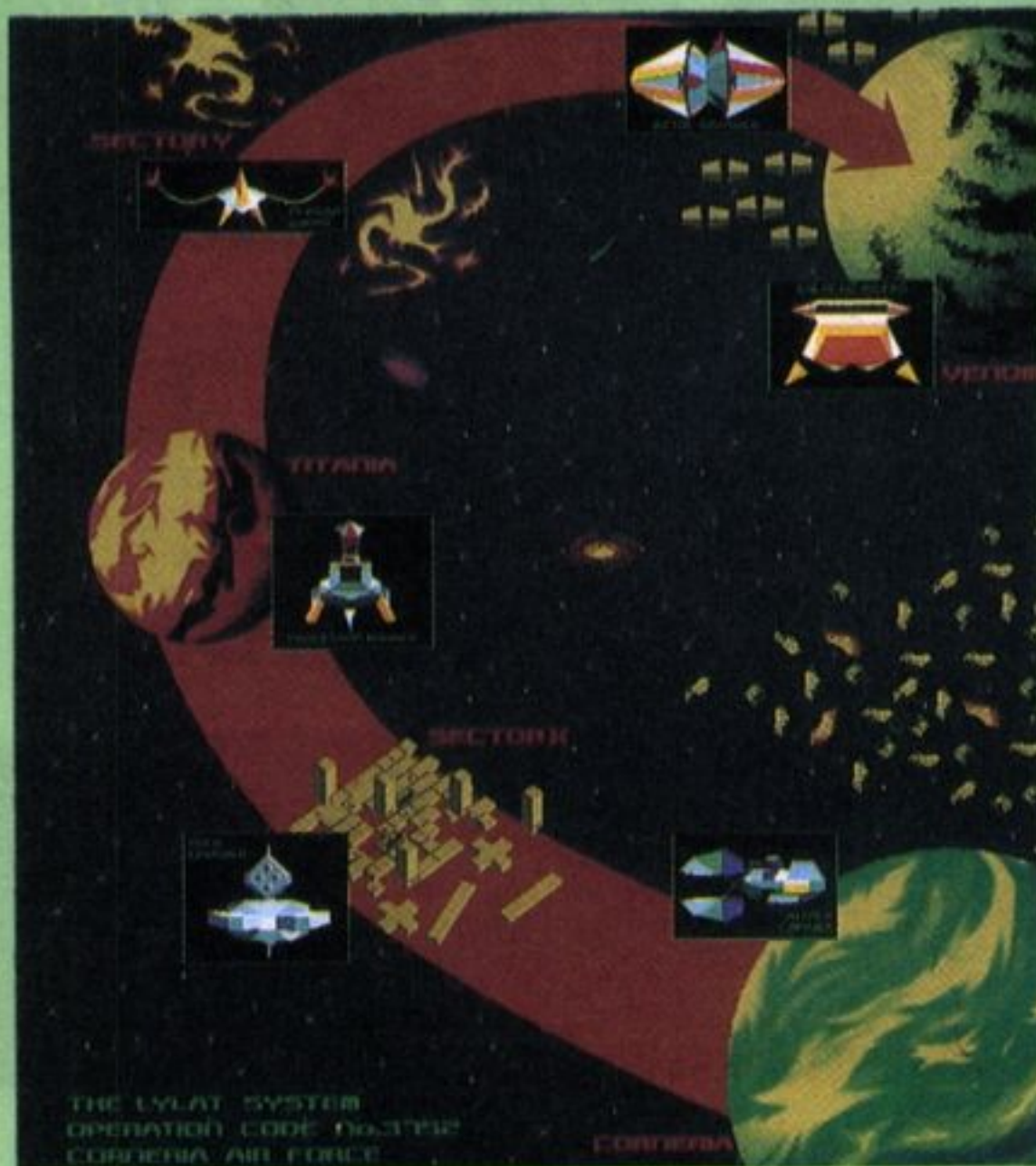
지시사항 :
기계 혹성 베놈, 수많은 미사일에 주의할 것, 미사일을 격추시키자.

보스설명 :
공격을 하려고하면 워프로 도망간다.
도망갈만한 위치를 공격하자.
후기에는 3개로 분산되지만 진짜는 하나이다.

지역명 : 베놈 베이스

지시사항 :
베놈의 진짜 기지에서는 건물을 개량한 함정이 있다. 주의 하자.

보스설명 :
베놈 상공에서 나온 적이 다시 등장한다.
이번에는 변형하니 변형후의 약점은 레이저 포대다.

* 작전2 레벨2에 도전하라 !

본 작전은 세타 X, Y 등의 비교적 군비가 적은 미개발 구역으로 들어가서 나일락계의 외주 궤도를 타고 적의 본거지인 '베놈'으로 침입하기로 했다.
작전성공의 포인트는 전력루트의 중반에 위치하는 제2혹성 '타이타니아호'를 점령하는데 있다.
안드로프 군단의 최대 전력물자 공급의 요충지인 이 혹성을 파괴하면 전쟁의 상황이 아군쪽에 확실히 유리하게 된다.

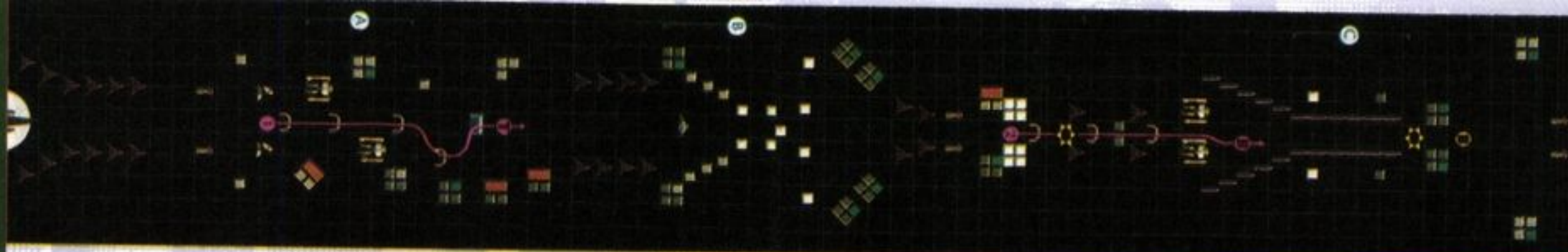
미야모토

1952년 11월 16일생, A형으로 추측된다.
'슈퍼마리오 월드', '젤다의 전설', '슈퍼마리오 카트' 등의 프로듀서, 역활은 현장감독이다. 팀전체를 둘러보고 지나치게 바쁜 스탭들의 일을 줄여주기도 하고 일을 더 많이 주기도 한다. 스타폭스는 그런 일이 가장 많이 있었다.

"기본 시스템 작업 칩(슈퍼FX칩)을 만드는데 2년. 스타폭스 자체작업은 1년정도 걸렸습니다. 이번에 처음으로 영국인 스텝도 참가시키는 결정을 내렸습니다. 개발당시 그들과의 의사소통이 원활히 진행되지 않았지만 2개월정도 지나자 그들이 일본인 스텝이 말하는 「일본어 영어」를 이해해 주게 되었고 작업은 막힘이 없이 진행되게 되었습니다.

현재까지 나온 게임의 시점은 연극에 가까웠습니다. 즉 객석에서 무대를 쳐다보는 시점이지요. 그리고 그것에서 한단계 발달한 영화라는 것이 있습니다. 영화에서 관객의 시점은 자유스러운 움직임을 갖는 카메라의 시점으로 바꿔놓을 수가 있지요. 이번 게임의 시점은 연극과 영화의 중간정도 됩니다.

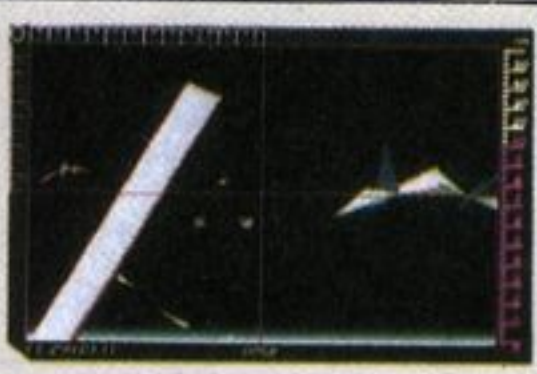
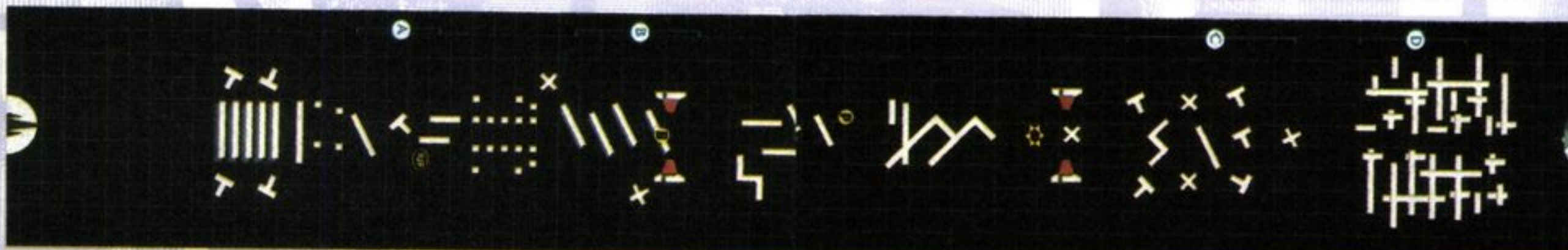
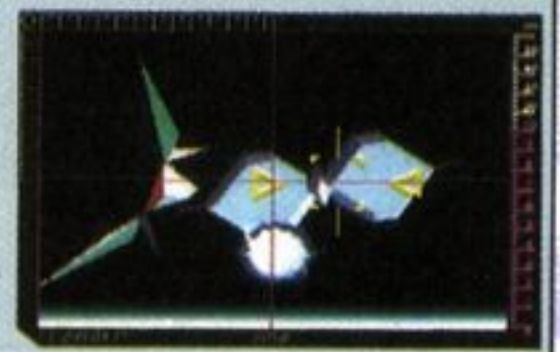
피터 워네스

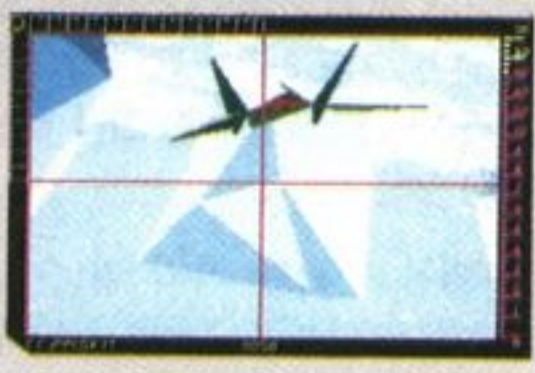
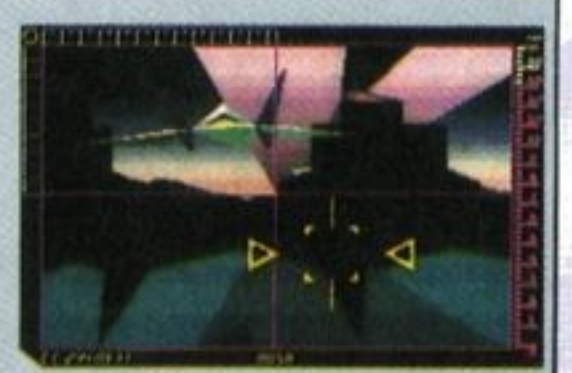
1961년생 O형.
스타폭스의 3D 그래픽을 구성한 사람. 또 3D 그래픽을 가능한한 빠르게 구성하는데 큰 역활을 했다. 각 혹성의 빛을 색채감있고 리얼하게 표현했다.

지역명 : 코네리아

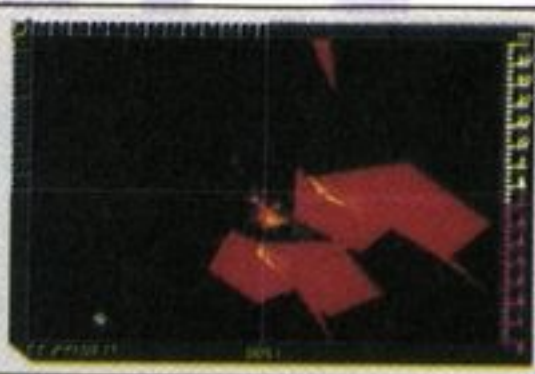
지시사항 :
고대 건물이 있는 밀습지대
작은 공간에서야말로 아윙의 기동성이 필요하다.

보스설명 :
어택 캐리어에서 발진하는 비크탈은 미사일 공격을 해온다.
비크탈이 나오는 것을 파괴하자.

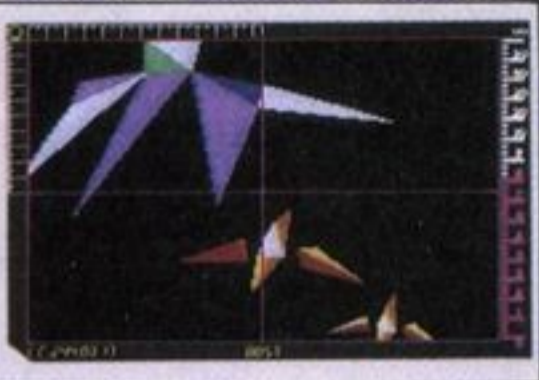
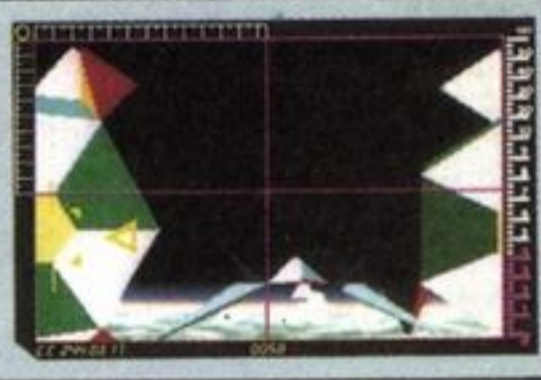
지역명 : 섹터-X

지시사항 :
안드로프군이 기지를 건설하기 위해 재료가 공중에 떠있다.
적의 공격보다 재료를 피하는 것이 중요하다.

보스설명 :
레이저포를 파괴하면 본체는 미사일과 프라즈마로 공격해온다.
전면에서 돌면서 공격하자.

지역명 : 티타니아

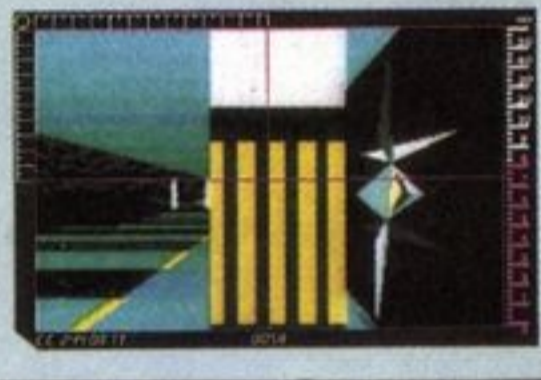
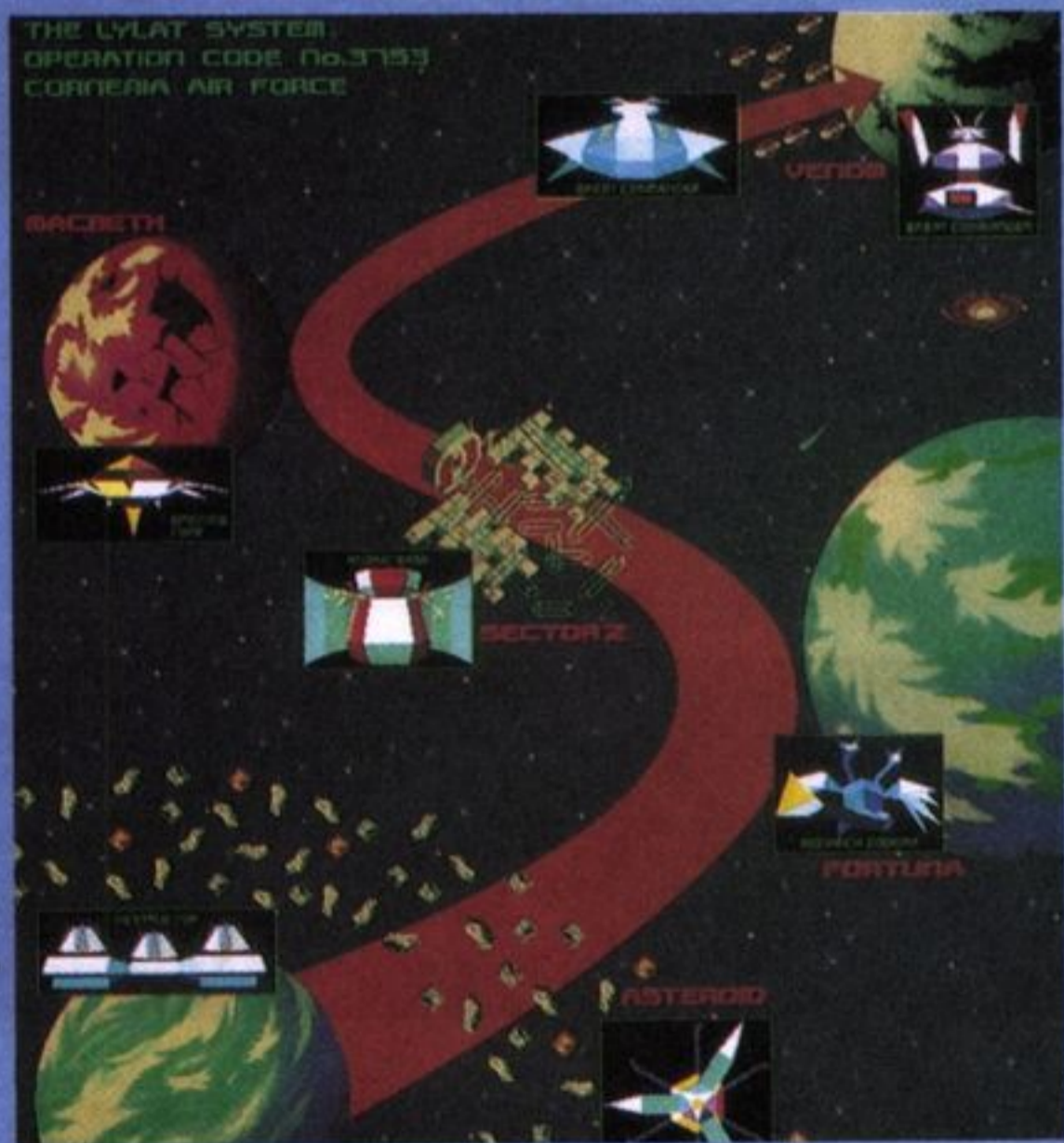
지시사항 :
안개속에 있으므로 잘 보이지 않는다.
지도 중간에 있는 유니트를 작동시키지 않으면 더이상 가지 못한다.

보스설명 : 분신공격은 위로 이동하여 피하자. 그리고 시야에서 사라지면 에너지를 충전시키고 다시 돌진해 온다.
빨리 파괴시키지 않으면 아군이 위험하다!

지역명 : 섹터-Y

지시사항 :
아스믹 레이 등 고대 생물이 살아있다.
생체 병기에 대해서는 지금까지 별다른 정보가 없다.

보스설명 :
프라즈마 히드라 주의.
회전하는 촉수는 브레이커와 동시에 상하 이동하므로 피하자.
동작이 멎었을때 공격 개시.

지역명 : 베놈-오빗탈

지시사항 :
우주 기뢰가 떠있는 공간이 있다.
이곳에 왔을 경우 베놈을 찾아가는 길에서는 공격위성과 만날 확률이 많다.

보스설명 :
둘로 나누어진 적사이에 미니스맛샤가 보이면 공격해온다.
이 위치까지 유도한 후는 피할 수있다.

지역명 : 베놈-베이스

지시사항 :
베놈이 달리는 통로가 있다. 이것에따라 비행하면 기지에 갈수 있다.
도중에 수많은 적이 기다리고 있다.

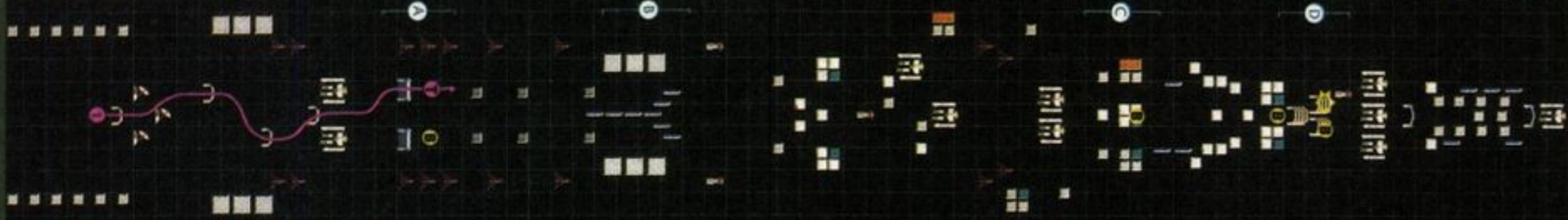
보스설명 :
보스는 햇치가 열려있을 때만 타격을 입는다.
돌격해 왔을 때는 돌려서 도로의 끝으로 피하자.

* 작전3 레벨3에 도전하라!

코넬리아를 순회하고 있는 소행성군을 빠져나가 포츄너, 마크베스, 벨롬 등으로 향하는 루트이다. 본 작전은 군단의 방어벽이 대단히 강력해 나일락계의 주요 혹성을 기습하는 전격작전이다.
그를 위해 포츄너, 마크베스 사이에 있는 세타 Z에 있는 적군의 저항을 만날 것이다. 그러나 이 루트를 통과할 수 있다면 강렬한 적군의 세력확대를 확실히 봉쇄할 수 있다.

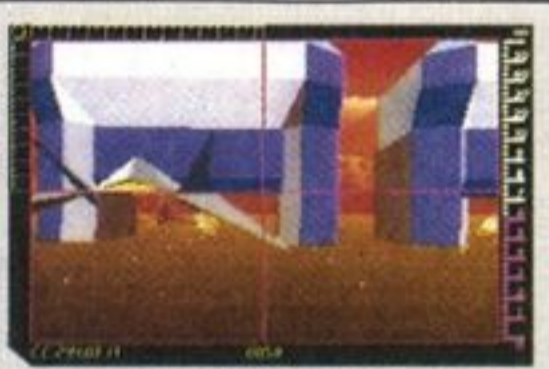
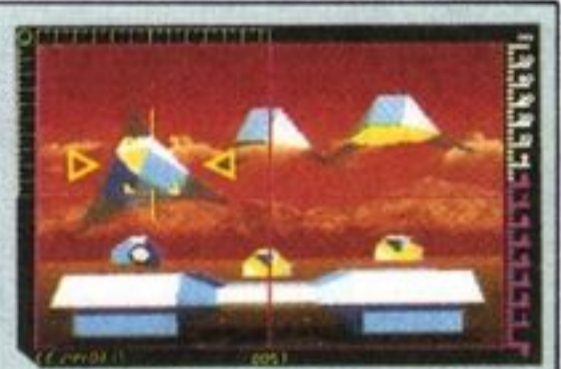
와타나베

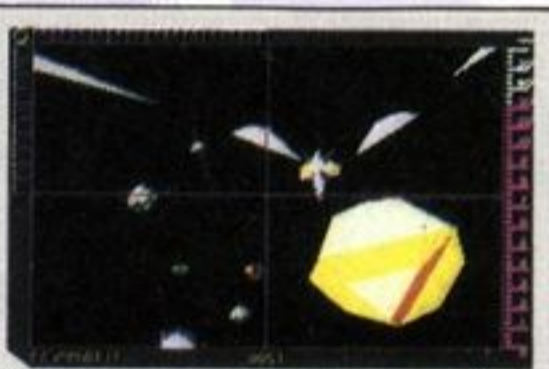
1968년 3월 13일생, O형, 「젤다의 전설」의 배경 디자인.
아윈, 적의 캐릭터, 건물등 폴리곤으로 움직이는 모든 캐릭터 디자인을 담당했다.

"폴리곤으로 그림을 그리면 간단한 형태로는 표현할 수없기 때문에 적당한 아이디어로 디자인을 하고 있으며 곧 모든 것을 간파할 수가 있습니다. 그러므로 어떻게 개성이 있는 것을 디자인할까라는 점에서 고생을 많이했습니다. 섹터-Y에 나오는 '에이나 쿠지' 등은 비디오와 도감 등으로 연구했습니다. '에이'의 꼬리는 구부릴까 그렇지 않으면 구부리지말까라는 의견 때문에 토론의 불을 당긴적도 있었습니다. 멀리 떨어진 적과 건물은 빛에 비춰져 흐릿하게 표현되었습니다. 그 별과 우주공간을 피부로 느껴 한층 재미있게 즐겨주십시요."

칼 갈렘

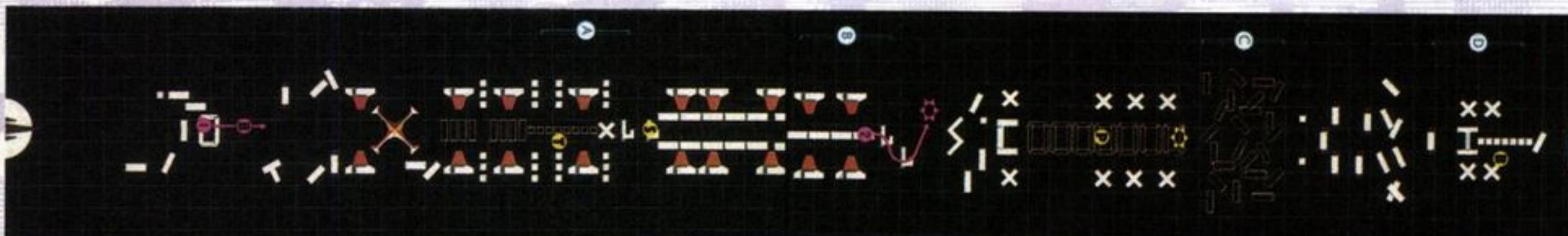
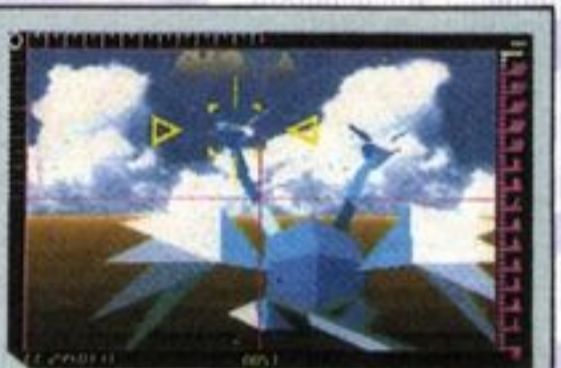
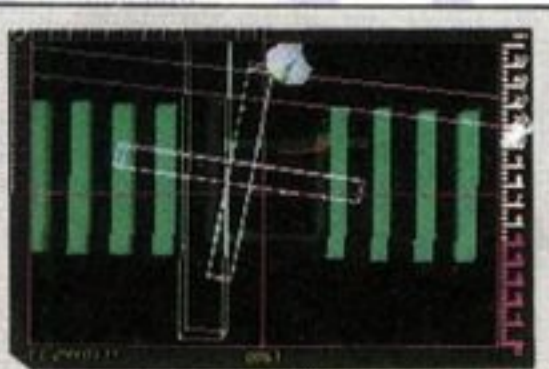
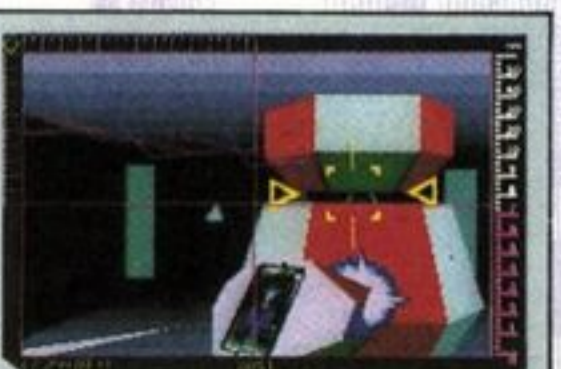
1960년 9월 20일생.
슈퍼 FX칩 그래픽 및 슈퍼패미컴 본체 등을 그래픽 한 인물. 스타폭스에서는 고속으로 처리된 화면 등을 매끄럽게 처리한 그래픽 디자이너이다.

지역명 : 코넬리아

지시사항 :
우리편의 포대에 보호되어 있는 기지를 떠나면 적과 전투가 시작된다.
전함의 부품을 운반하는 파워로더를 파괴하자.

보스설명 :
포대의 커버를 먼저 파괴하지않으면 포대는 파괴해도 다시 나온다.
커버하나만 남아서 미사일 공격을 해오니 주의하자.

지역명 : 아스트로이드

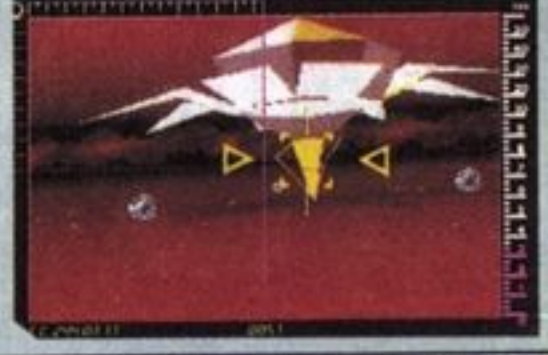
지시사항 :
안드로프군이 코세리아에 처음으로 침략한 것이므로 적기지가 지금도 많
이 있다. 우리편이 행방불명이 된 것이다.

보스설명 :
3방향에 나오는 반사판이 회전하고 있을때 트웨 브라스터 B이외는 공격을 모두 반사한다. 반사판이 움직일때 공격하자.

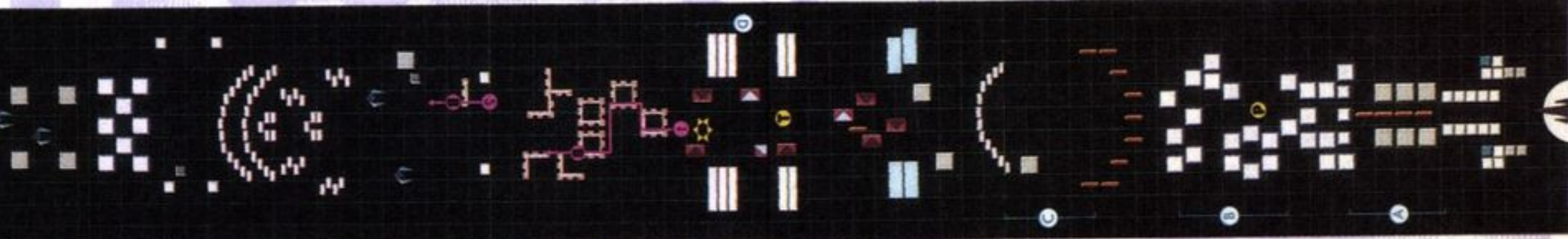
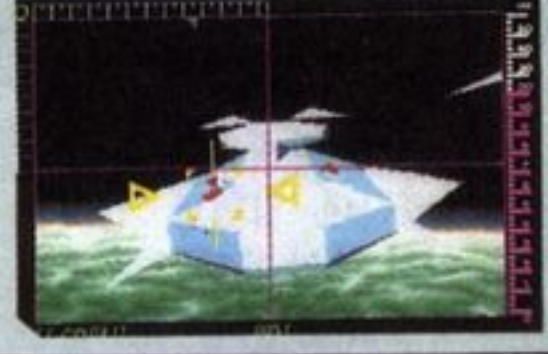
지역명 : 포튜나

지시사항 :
지도중반의 해상에서는 적들의 불공격을 어떻게 피해야 할지 모르겠다.

보스설명 :
약전은 머리와 꼬리의 끝이다. 브라스터를 맞을 수록 작아진다. 모두 없어지면 몸통을 집중 공격하자.

지시사항 :
코아 베이스Ⅱ의 기둥과 공격을 주의해야 한다. 브레이키 브스터를 쓰자

보스설명 :
아스믹 베이스 Ⅱ는 1과 다른 점이 자기 빌드를 파괴하지 못하는 점. OFF 되어있는 스위치를 맞추지 말자.

지역명 : 맥베스

지시사항 :
혹성의 지표위에서 전진한다. 통로가 작으므로 세로로 통과하도록 하자.

보스설명 :
4대의 회전포대를 파괴하면 변해서 고속회전한다. 그때의 약점은 아래부분이다.

지시사항 :
수많은 유도미사일은 모두 파괴해야 한다.

보스설명 :
좌우에 있는 6대의 포대가 약점이다. 3개 남았을때는 폭탄을 사용하자.

지역명 : 베놈-베이스

지시사항 :
공중전보다 혹성내에 표지판이 함정이므로 주의하자. 특히 건물을 잘 피
해가자.

보스설명 :
변형하는 그레이트 커맨더 약점은 하반신에 빨간 부분이다. 그러나 탄을 반사하는 불을 사용하니 주의하자.

이마무라

1966년 4월 10일생, A형, 「F-ZERO」, 「젤다의 전설」의 그래픽, 캐릭터의 디자인 등. 폴리곤이외의 그림을 담당했다. (혹성과 폭스들의 그림) 나중에 「스타폭스」의 세계관 설정 등도 담당했었다.

"어떻게 폴리곤에 맞는 그림을 만드는가 하는 것이다. 잘 매치되지 않아 시행착오의 연속이었다. 폴리곤의 칼라모드는 몇가지가 있어(어두움, 석양 등), 스테이지에 따라 그 기본색이 어려웠습니다. 단지 나와 와타나베의 SF관이 닮아있기 때문에 서로를 잘 이해할 수있었습니다.

킨토우

1961년 8월 31일생, O형, 「슈퍼 마리오」 시리즈, 「젤다의 전설」 등의 사운드 작곡가이며 사운드 프로그램을 담당했다.

"영국인 스탭과 적이 오른쪽 전방에서 나왔을때는 이 악보코드, 다른 경우에는 이것을, 하는 것처럼 회의가 필요했었다.

3D 게임이기때문에 물체가 통과할때의 소리나 폭발음 등의 원근감, 또한 자신의 비행기가 우주를 날고 있는가, 혹성의 위에 있는가 등의 공간을 엔진소리로 표현하는 점에 신경을 썼다. 스타폭스의 유유함과 웅장감을 소리를 통해 느껴주기 바란다."

명작 공략

이스 Ⅲ

패밀리	현지 발매일	91/9/27	장르	액 션	화면외국어수준	일본어 중
	제작사	팔 콤	용량	4M	대상 연령	국교생 이 상
	현지 발매가	5,800엔	기타	카트리지	게임 난이도	ABC ⒹEF

이스 Ⅲ에 대해서

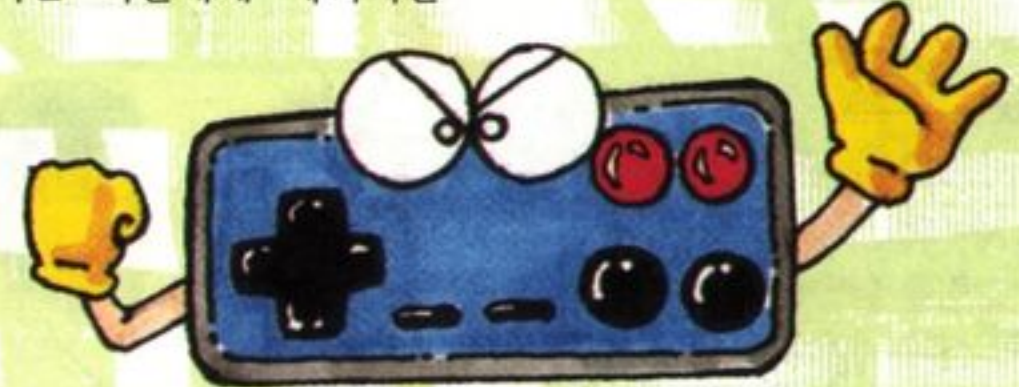
이 게임은 원래 MSX용으로 개발되었는데 엄청난 인기를 누려 여러 종의 게임기로 버전되어 사용되고 있다. 이스Ⅲ는 이전에 발매된 Ⅰ, Ⅱ와는 다르게 횡 스크롤 방식을 채택했는데 롤플레잉 게임보다는 액션게임에 가깝다고 표현할 수 있다. 그리고 레벨 표시를 그래프를 통해 나타내서 전투 중에도 쉽게 자신의 상태를 알아볼 수 있게 되어있다. 또한, 다른 롤플레잉 게임과는 다르게 레벨을 재미있고 쉽게 올릴 수 있으므로 그다지 따분하지는 않을 것이다. 특히 이 게임은 스토리보다 그래픽에 신경을 써서 이제까지 즐겨왔던 어느 롤플레잉보다도 재미있을 것이다. 그렇다고 스토리가 엉터리라는 말은 아니다. 여하튼 무지무지 괜찮은 게임이다. 한번 이 게임을 해보면 대단한 게임이라는 것을 알 수 있을 것이다.

스토리를 알고 게임을 합시다

오래전, 이스라는 세계가 존재했다고 한다. 그 세계는 현재 에스테리아라는 대륙의 과거 이름이었다는 이야기가 전해오고 있다. 에스테리아는 평화롭고 부유한 곳이었으나 과거 에스테리아에 사악한 징조가 나타났었고, 그 세계의 사람들을 두려움에 떨게한 때가 있었다. 아돌라는 소년은 난세의 에스테리아에 이스의 책 6권의 힘을 빌어 이 세계를 불안으로 몰고간 숙적 다크 팍트를 물리치고 다시 평화를 되찾아 준 영웅이었다. 하지만 아돌의 고난은 그 때 시작된 것이었다. 쉴틈조차 주지않고 아돌은 전설로만 여겨졌던 나라 이스로 날아가 버리게 되었다. 아돌의 운명이었을까? 이스에서의 대혼란을 아돌은 알지 못했었다. 신의 의지였는지 아돌의 의지였는지는 모르겠으나 아돌은 또 한번 대륙의 운명을 바꾸었다. 이스를 혼란에 빠뜨린 대마왕 갈바는 아돌의 손에 의해 멸망되었던 것이다. 하지만 그 때, 악의 실마리 하나를 남기게 되었다. 대마왕 갈바의 심복인 가란드는 도망치고 사람들은 여전히 불안에 떨었다. 하지만, 흘러가는 시간과 함께 그것은 점점 잊혀져 가고 있었던 것이다.

아돌과 그의 친구 드기는 여행을 하고 있던 중 우연히 북쪽 지방에 저주가 내렸다는 소식을 듣게 된다. 그 소식을 들은 둘은, 놓칠세라 그곳으로 향한다. 그곳은 바로 드기의 고향이었던 것이다.

컨트롤러의 사용법

이 게임은 다른 게임과 다르게 컨트롤러의 역할이 매우 중요하다. 만약 약간의 실수로 방향키를 잘못 움직이면 빠르게 움직이는 적들에게 에너지를 소모 당할 것이다. 밑에 소개해 놓은 작동법을 완전하게 익히자!!

대화, 공격	대상물이 있는 방향으로 향하고 Ⓑ버튼
점 프	자신이 원하는 곳으로 방향키를 누르고 Ⓐ버튼
엎드려서 공격	방향키의 대각선 밑+Ⓑ버튼
위쪽을 공격	방향키의 위+Ⓑ버튼
점프하여 공격	Ⓐ버튼+방향키의 앞+Ⓑ버튼
밑쪽을 공격	Ⓐ버튼+방향키의 밑+Ⓑ버튼
아이템 사용	스타트 버튼

아이템의 사용법을 알자

아이템의 종류가 꽤많다. 그러나 너무 많다고 중요하지 않다는 것은 아니다. 총 9종류의 아이템 용도를 확실하게 알아 두어야 게임을 더욱 재미있게 클리어 할 수 있다.

★칼의 종류

★단검(ショト ソード)
★공격력+10

★넓은 검(ブロード)
★공격력+60

★장검(ロング ソード)
★공격력+30

★밴드 검
★(バンテッド スレイヤ)
★공격력+90

★불의 검(フレーム)
★공격력+135

★갑옷의 종류

★얇은 갑옷
★(レザ アーマ-)
★방어력+10

★체인 갑옷
★(チェイン メイル)
★방어력+30

★판금 갑옷
★(ブレード メイル)
★방어력+70

★밴드 갑옷
★(バンテッド)
★방어력+95

★전투 갑옷(バトル)
★방어력+5

★방패의 종류

★나무 방패
★(ウツド ツールド)
★방어력+5

★작은 방패(スモール)
★방어력+10

★큰 방패(ラーヅ)
★방어력+15

★밴드 방패
★(バンテッド)
★방어력+20

★전투 방패(バトル)
★방어력+40

★반지의 종류

★파워 반지
★(パワ リング)

★방어 반지
★(シールド)

★시간 반지
★(タイマ)

★회복 반지
★(ヒール)

★보호 반지
★(プロテクト)

★게임 진행에 꼭 필요한 아이템

★약초
★(やくそう)

★브로시아
★(ブロシアの ひやく)

★거울
★(けんえいの かがみ)

★아뮤렛
★(アミュレット)

★빛의 수정
★(おにびの ほうじゅ)

인물 소개

인물들을 알아야만 게임의 진정한 재미를 맛볼 수 있다!!

아돌(アドル)
핵심인물, 즉 주인공이다. 이스를 멸망 직전에서 구한 영웅.
리리아, 피나 두여신의 부름에 의해 이스를 구한다.

드기(ドギ)
아돌의 친구. 이스 1편에서 아돌을 물심양면으로 도와주었다.
만약 아돌이 궁지에 빠졌다면, 이 친구의 도움을 기대해도 좋다.

에레나(エレナ)
이 인물은 체스터의 여동생. 나중에 갈바에게 납치당하는 수모를 당하기도 하는 가련한 인물.

체스터(チェスタ)
원수를 갚기위해서 악당인것 처럼 행동을 하는 인물. 아돌과는 처음에는 관계가 그다지 좋지는 않았지만 나중에는 아돌과 협조를 해서 악당을 물리친다. 그리고 최후에는…

♥이스 세계의 전체 지도

엘담 산맥
바레스타인 성
레드몬드 마을
이르반즈 유적
티그레 체석장

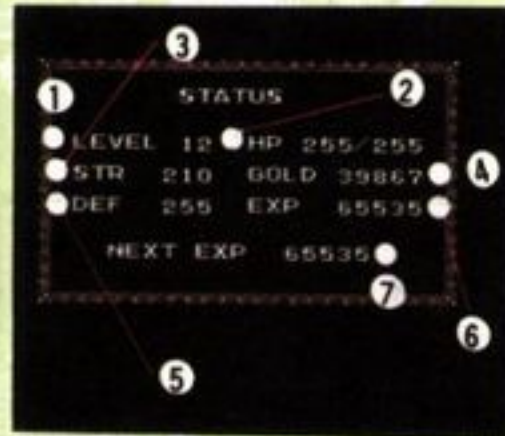
게임중에 나오는 화면설명 !!

1. 게임 진행 화면

1. 아돌이 행동하는 것을 보여준다.
2. 아돌의 에너지를 나타낸다.
3. 아돌이 반지를 사용할 때 반지에 남아있는 에너지
4. 적 보스와 싸울 때 보스의 에너지를 나타낸다.
5. 아돌의 에너지를 숫자로 표시
6. 싸워서 이겼을 때의 경험치. 많이 모으면 레벨이 올라간다
7. 아돌이 가지고 있는 돈

2. 보조 화면

①ステタス(스테타스)
②そうび(소우비)
③もちもの(모치모노)
④ゲーム(게므)

1. 상태를 나타냄

1. 아돌의 레벨을 표시
2. 아돌의 에너지를 표시
3. 공격력을 표시
4. 가지고 있는 돈을 표시
5. 방어력을 표시
6. 현재의 경험치를 표시
7. 다음 레벨까지의 경험치

2. 장비의 상태

1. 아돌이 가지고 있는 칼을 나열. 네모가 쳐있는 칼이 사용중인 칼
2. 아돌이 가지고 있는 갑옷의 종류를 나열
3. 아돌이 가지고 있는 방패의 종류를 나열
4. 아돌이 가지고 있는 반지를 나열
5. 아이템을 표시. 약초, 브로시아, 거울, 아뮤렛, 빛의 수정 순서

3. 소지품을 나타냄

1. 소지품의 목록. 게임 진행에 꼭 필요하다.
마을에서 사거나 적에게 얻을 수 있다.
2. 동상. 정해진 적의 보스를 없애면 얻는 물건

4. 세이브를 할 때

1. 게임 도중에 게임을 포기하고 세이브했던 곳으로 다시 돌아갈 때 사용
2. 게임 도중에 세이브를 한다. 2군데에 세이브가 가능하다

잠깐만 5월호 초음속 퀴즈

문제 : 수퍼알라딘보이용으로 동시발매된 마징사가는 8M가의 액션게임입니다.게임챔프 5월호에서도 분석할 정도의 뛰어난 게임입니다. 총 7라운드로 이어지는 이 게임에서 마지막 스테이지에서 등장하는 보스의 이름은 무엇일까요?

위 문제의 정답을 정확히 적어 보내주시는 분중 정답자 3명을 추첨하여 1명은 수퍼알라딘보이 롬팩 1개를 드리며 1명은 오디오 음반을 나머지 1명은 신간서적을 드립니다.

보낼곳 : 게임챔프 초음속 퀴즈 담당자앞
마 감 : 1993년 4월 30일까지
발 표 : 게임챔프 7월호

[3월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표]

* 나이키 에어발리 스틱포스 농구화
  한나경 :
* 홀더 (협찬 : 삼나스포츠 616-8958)
  송재철 :
  이민수 :

〈당첨을 진심으로 축하드립니다〉

* 슈퍼시노비 (협찬 : 게임뱅크 706-5809)
* 피터팬 음반 (협찬 : 서울음반 786-4521)
* 둘리를 찾아서 (협찬 : 바른사 512-3217)

자! 이제 본격적인 게임으로 들어가자

이스의 세계는 모두 일곱개의 스테이지로 나뉘어져 있다. 한 스테이지를 클리어 할 때마다 지도상에서 움직일 수 있는 범위가 하나씩 늘어난다. 지도상에서 이동 방법은 방향키의 오른쪽을 누르면 된다. 그리고 각 스테이지마다 숨겨져 있는 아이템을 꼭 손에 넣고 레벨을 최대한 빨리 늘려라. 이것이 대마왕 갈바와 그의 부하들을 쉽게 물리치는 최선의 방법이다.

무기와 아이템 장착 방법

셀렉트 버튼을 눌러 장비를 선택한다. 장비 선택화면이 나타나면 장착하고 싶은 무기나 아이템을 선택한다음 방향키의 오른쪽을 누르자. 그러면 무기나 아이템이 장착된다. 그리고, 무기는 오른쪽으로 갈수록 좋은 물건이 나온다.

스테이지 1 레드몬드 마을

드기와 아돌이 드디어 레드몬드 마을에 도착했다. 드기는 마을의 수문장과 간단한 대화를 한 후 아돌을 데리고 마을로 들어간다. 드기의 집앞에서 도기는 집으로 들어가고 아돌은 이제 우리가 직접 움직여야 한다. 마을에는 사람들과 집들이 그리 많지는 않으나 모두 중요한 사람들이다. 이 작고 평화로운 마을에 웬 저주??

우선 마을안에 있는 집들에 무엇이 있는지 알아보자. 이것을 알아야만 자신이 원하는 물건을 구입할 수 있다.

〈레드몬드 마을의 지도〉

1. 아들과 함께 여행은 한 도기의 집
2. 에드가의 집
3. 보브의 집

아이템을 살때 사고싶은 아이템을 선택하면 주인이 살것인가를 다시한번 물어본다. 그때 이이에(いいえ)하면 아이템을 사지않고 하이(はい)를 선택하면 아이템을 살 수 있다.

4. 아이템 숍

1. 아이템 사는것을 그만두다.
2. 링의 에너지를 채우다.
3. 약초를 사다.
4. 아이템을 사다.

무기를 고를 때는 처음에 소개했던 '아이템의 사용법'을 알고 넘어가자. 사진을 참조하여 알맞는 무기를 사자.

5. 무기 숍

1. (야메루)무기사는 것을 중지하다.
2. (소드)칼을 사다.
3. (아마)갑옷을 사다.
4. (실드)방패를 사다.

이제 마을에서 어떤 물건을 파는지 알았으리라 믿는다. 처음에는 1000골드밖에 없으므로 쇼트 검과 레자 갑옷, 우드 실드, 그리고 약초를 장착하는 것이 가장 좋다. 이것들을 모두 구입하였으면 약초를 제외하고 모두 장착한다. 그리고 마을의 입구로 가라. 과연 사람들이 무슨 말을 하고 있을까? 아돌이 다가가자 채석장에서 도망나온 사람이 채석장안에는 몬스터들이 진을 치고있어서 마을의 한사람이 빠져나오지 못하고 있다는 말을 한다. 바로 그 사람은 에드가이다. 에드가를 구하러 가자.

스테이지 2 티그레 채석장

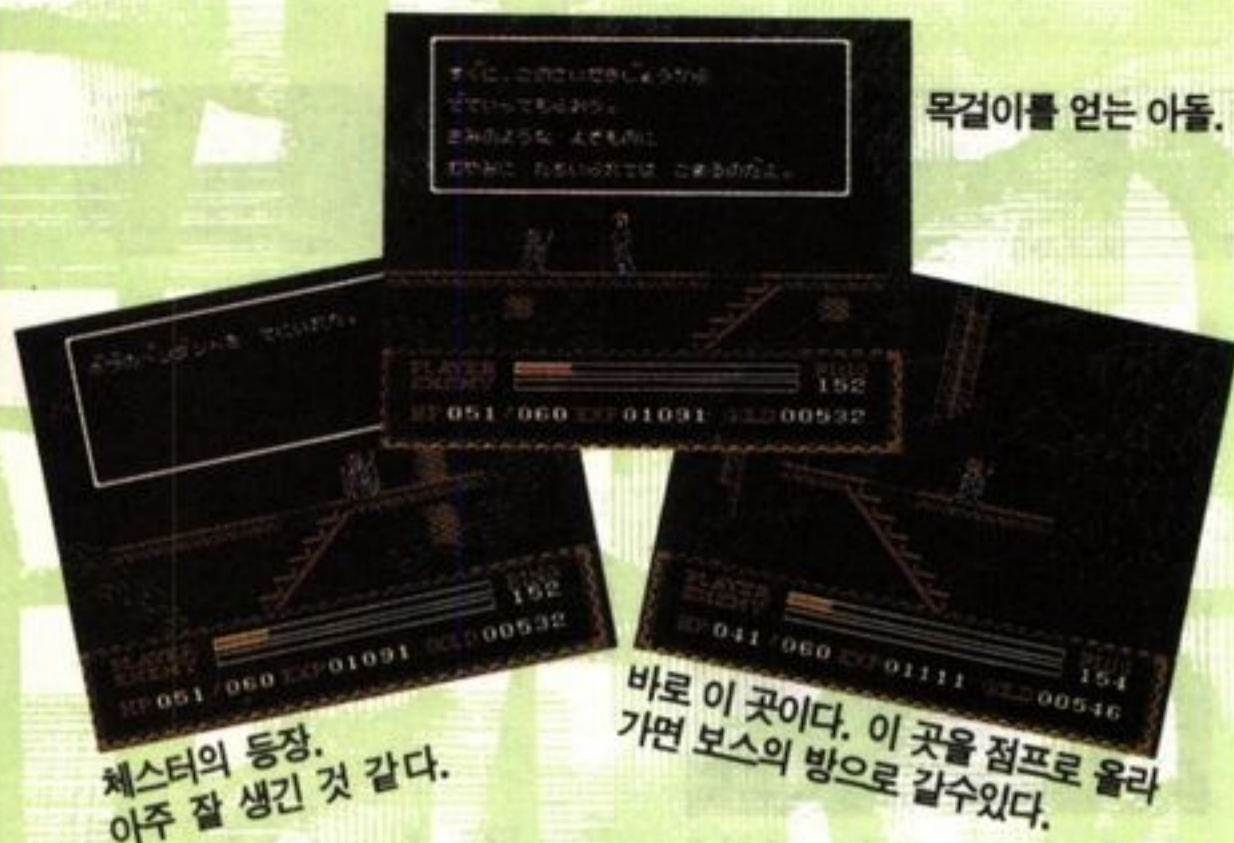
기어다니는 약한 몬스터를 처치하라. 칼로 2번을 쳐야한다.

이곳이 바로 마을에 돌아온 인부가 말해준 티그레 채석장이다. 채석장이라서 그런지 표면이 매우 거칠고 공간이 작다. 그런데다가 길이 복잡해서 어디로 가야할지를 모를 것이다. 하지만 어디엔가는 길이 있는 법!! 서두르지 말고 차근차근 길을 찾아가라.

레벨을 3까지 올렸으면 이곳에서 다시 4까지 올려야한다. 몬스터가 강함으로 채석장 밖을 자주 나가야할 것이다.

아돌은 전투경험이 없으므로 레벨이 매우 낮다. 우선 이곳에서 약한 몬스터들을 물리치고 레벨을 2까지 올려라. 레벨이 올라가면 약간 앞쪽으로 다니면서 많은 몬스터들을 죽이자. 될 수 있으면 레벨3까지 올려라. 몬스터와 싸우다가 상처를 입으면 채석장 밖으로 나가서 에너지를 채워야한다.

이곳으로 들어가자.

레벨을 올리고나서 층계의 제일 밑으로 내려가자. 그러면 왼쪽에 길이 하나있다. 그곳으로 들어가서 보물상자를 열고 파워반지를 얻는다. 여는 방법은 방향키를 위로 하면 된다. 그 옆의 방은 들어가지 못하는 방이다.

목걸이를 얻는 아돌.

체스터의 등장.
아주 잘 생긴 것 같다.

바로 이 곳이다. 이 곳을 점프로 올라가면 보스의 방으로 갈수있다.

파워링을 얻고난후에 다시 밖으로 나와서 반대편으로 쭉 가자. 그러면 그곳에 보물상자가 있는데 그 속에는 목걸이가 들어있다. 그 목걸이를 갖고 나중에 마을에 가서 보브의 어머니에게 주면 실드 반지를 받을 수 있다. 상자가 있는 곳에서 밑으로 내려가면 에레나의 오빠 체스터가 나타나는데 체스

보스듀란의 방에 들어가는 열쇠다. 열쇠를 가지고 왔던 길로 다시 올라가서 깍아지는듯한 절벽으로 올라가면 보스의 방이 있다.

듀란-레벨 3(EXP : 1000)
-4(EXP : 3000)

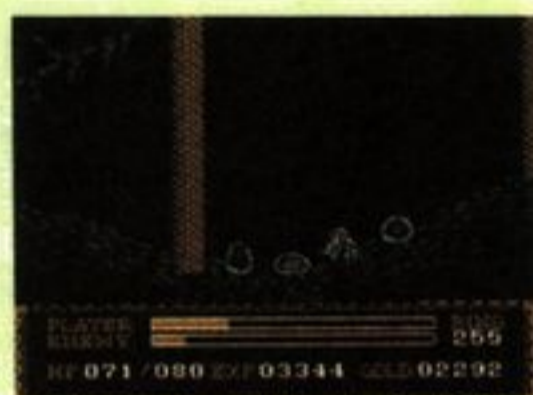
듀란이 처음부터 갑자기 달려온다.
재빠른 점프로 반대편으로 넘어 간다.

듀란이 던지는 칼을 점프로 피해라.

빈틈이 생겼다. 어서 공격해라.

터는 아돌을 보자 한마디 지껄이고 인부를 때리면서 도망간다. 넘어진 인부에게 다가가면 인부는 아돌에게 열쇠를 하나 준다. 그 열쇠는 채석장에 있는

보스 듀란은 마법으로 칼을 던지며 공격해 온다. 파워링을 장착하고 듀란이 가만히 서있을 때 공격을 하면된다. 점프를 잘해야한다. 듀란을 물리치면 롱 칼을 얻을 수 있다.

듀란을 죽이고나서 롱 소드를 장착해라. 그리고나서 체스터와 만났던 곳으로 가라. 그러면 길을 막고있던 사람이 없어져서 층계로 내려갈 수 있다. 계곡같은 곳을 계속 내려가면 땅바닥에 슬라임(몬스터)이 진을 치고있을 것이다. 이곳에서 슬라임을 죽이면서 레벨을 5까지 올린 다음 또 하나의 보스를 죽이러 앞으로 간다. 슬라임과 싸우다가 에너지가 모자라면 힘들지만 채석장 밖으로 나가서 에너지를 채우고 다시 싸워야한다.

보스의 밑에서 공격을 하자.

엘페르-레벨 4(EXP : 3000)-5(EXP : 6000)

드디어 채석장에 있는 또하나의 보스를 만났다. 이번 보스는 상당히 쉽다. 보스의 바로 밑으로 가서 점프를 하며 보스를 공격하면 된다. 물론 파워링은 꼭 장착해야 한다. 이놈을 물리치면 동상을 하나 얻을 수 있다.

보스를 죽이면 오른쪽 벽에 통로가 생기는데 이곳으로 들어가면 체스터와 에드가가 있다. 체스터는 또 도망을 간다. 에드가를 구했으므로 이번 임무는 성공이다. 마을로 돌아가서 보브의 집에 들려서 꼭 실드링을 받아라. 그리고 도기의 집으로 가면 에레나가 기다리고 있다. 에레나와 같이있던 도기는 이르반즈 유적에 신부님이

이곳에서 슬라임을 많이 죽인다. 이 주위를 오가면서 계속 슬라임과 싸우자.

있다고 말한다. 그래서 아돌은 다시 이르반즈의 유적으로 떠난다. 참! 돈을 많이 모았으면 이르반즈에 가기전에 몇가지 장비를 사가지고 가라.

스테이지 3 이르반즈 유적

처음부터 분위기가 심상치 않다. 멀리에 화산이 보이고 기분나쁜 나무들이 무성하게 엉켜져 있다. 유적의 내부로 들어가면 허물어진 벽도보이고 광장한 화산지대도 나타난다.

그리고 이곳이 레벨을 올리기에는 딱좋은 지형이라는 것을 알아두자.

내부로 들어가면 첫번째로 두건을 쓴 몬스터가 불을 쏘며

바로 이놈이 두건을 쓴 몬스터다. 아돌 옆에 보이는 기둥을 중심으로 행동하라.

두건을 쓴 몬스터를 죽이고 뒤로 돌아오면 공중에서 불덩이가 공격한다. 으하! 하! 전부 내밥이다!!

공격해 오는데 이놈을 빨리죽이고 다시 뒤쪽으로 약간가면 불덩이가 날아오는데 이 불덩이도 쉽게 처치해라. 이런 방법으로 계속 이곳에서 레벨을 끝

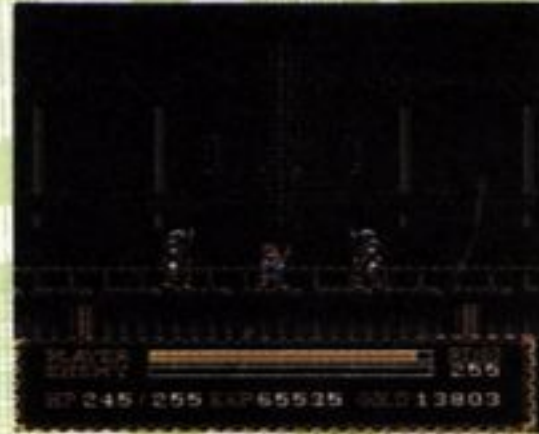
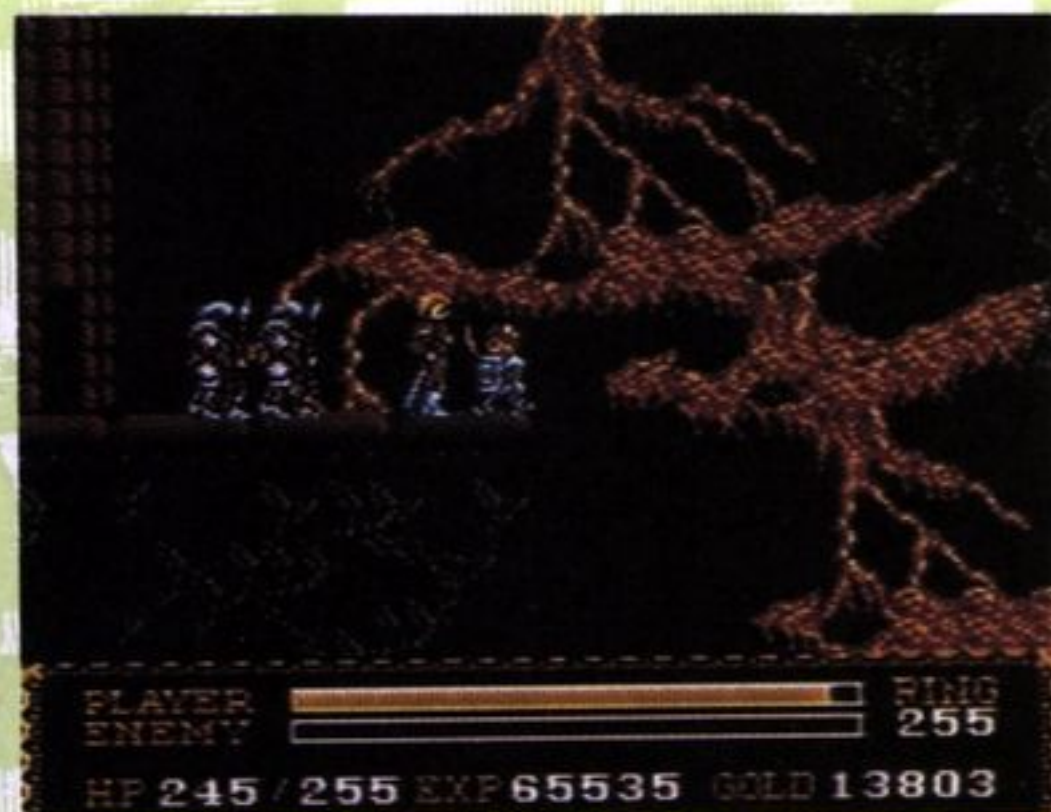
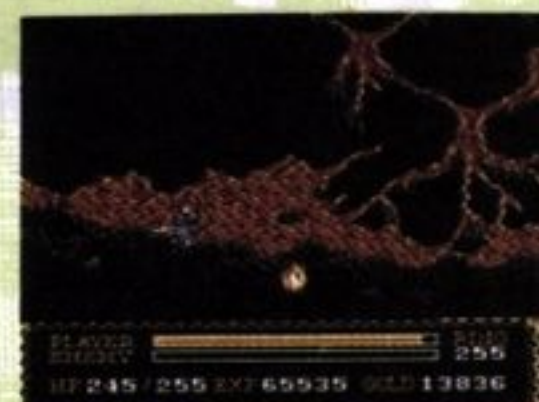
이곳이 밑으로 내려가는 층계이다.

까지 올려라 그러면 게임진행이 무척 쉬워진다. 물론 에너지가 소모되면 건물밖으로 나가서 에너지를 채우고 다시 시작해야 한다. 지겹겠지만 이 부분만 참고 넘기자.

레벨을 끝까지 올렸으면 에너지를 보충하고 앞쪽으로 가라. 그러면 바닥이 이상한 부분이 나타나는데 그곳이 바로 밑으로 내려가는 층계이다. 층계로 내려가서 밖으로 나가면 몬스터들의 공격이 거세지는데 걱정을 말고 앞으로 나아가라. 지금 아돌은 레벨이 상당히 높으므로 무적이다.

하늘과 땅에서 동시에 아돌을 공격한다. 아돌의 칼 한방에 끝난다.

앞쪽으로 가면 또하나의 건물이 있는데 그 건물의 안으로 들어가면 바로 앞에 밑으로 내려가는 계단이 있을 것이다. 그곳으로 내려가서 스몰 실드를 얻어라. 그리고 나서 다시 올라와 앞으로 가자. 그러면 어느 방의 천정으로 통하는데 아돌은 그곳에서 체스터가 신부와 말하는 것을 듣게된다. 그런데 그때 아돌은 숨어있는 것을 들키고 만다. 아돌은 절벽으로 끌려가서 체스터에의해 용암이 있는 밑으로 떨어진다. 아돌! 제발 무사하기를…

이곳으로 내려가면 보물상자에 스몰실드가 있다.

체스터와 신부의 대화를 훔쳐듣는 아돌!

체스터에 의해서 아돌은 떨어질 위기를 맞고……

아돌이 떨어진 곳은 용암지대!! 오른쪽은 용암으로 막혀있으므로 왼쪽으로 가자.

만약 약초가 떨어졌다면 왼쪽 절벽에 있는 꽃을 꺽자. 그것이 약초이다.

기른-레벨 5(EXP : 6000) -6(EXP : 10000)

이곳에서 보스를 계속 공격하자.

드디어 용암지대의 보스가 나타났다. 보스는 땅에서 갑자기 솟아오르는데 어디에서 나타날지 모른다. 파워링을 장착하고 경사진 어느곳에서 보스가 나타나기를 기다렸다가 머리를 공격하자. 레벨이 높기때문에 금방 끝날 것이다.

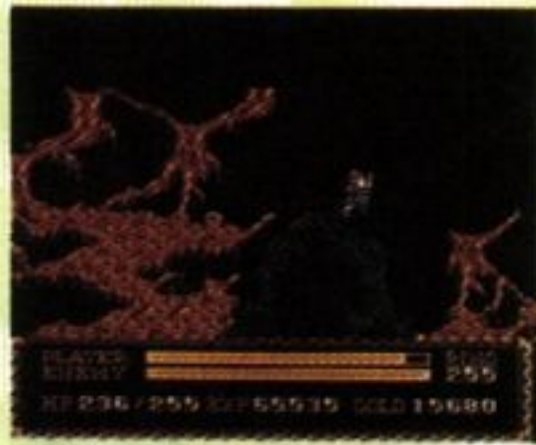
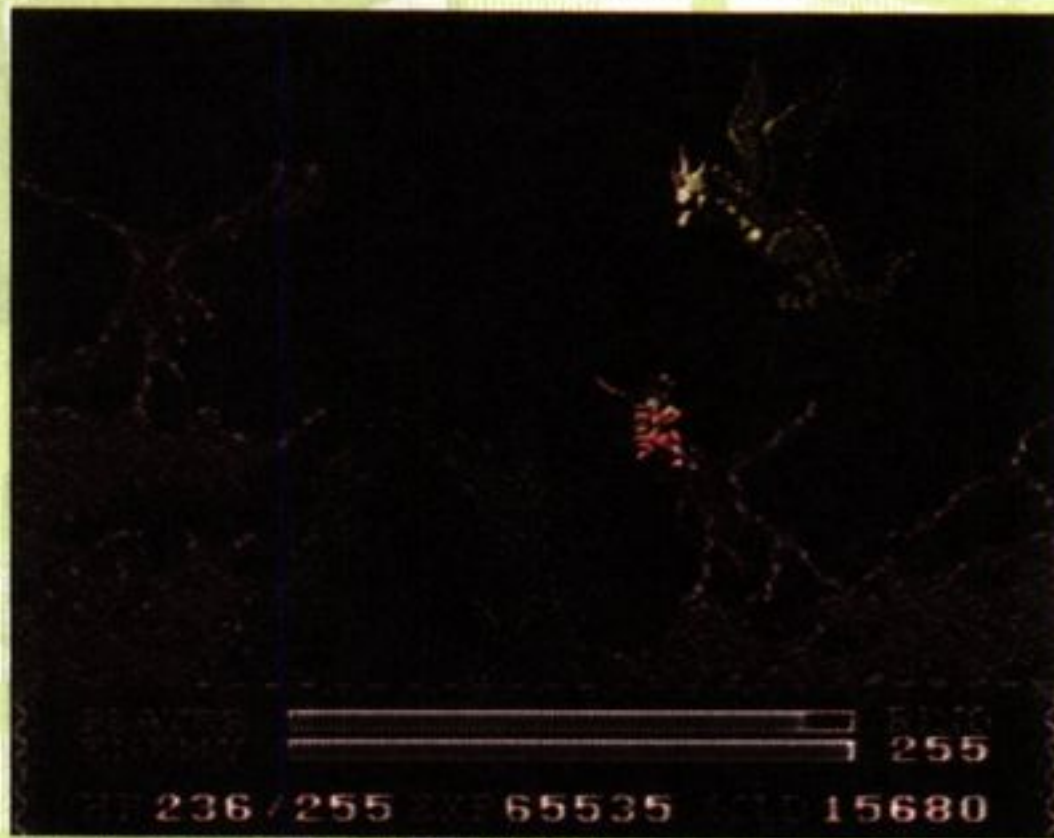
보스를 이기면 아이템 하나를 얻을 수 있는데 그 아이템을 가지고 조금전에 아돌이 떨어졌던 용암지대로가자. 그러면 앞에있던 용암이 없어지고 땅이 생겨난다.

용암이 없어진 땅으로 지나가는 이 느낌!!!

용암지대를 건너가면 에레나가 기다리고 있는데 약간의 대화를 나눈 뒤에 에레나가 갑자기 옆에있는 방으로 아돌을 데리고 숨는다. 그러자 곧바로 그 방앞에 체스터와 신부가 다시 등장한다. 아돌은 둘이하는 얘기를 다듣고 에레나가 가르쳐준 비밀 통로로 빠져나간다. 그러면 그곳에 이 스테이지의 보스인 용이 기다리고 있다.

동상이 밀려나고 그곳에 비밀통로가 생겨난다.

가르바-레벨 5(EXP : 6000) -6(EXP : 10000)

보스는 날아다니면서 아돌이 다가가면 불로 공격을 하는데 이놈을 죽이려면 타이밍이 굉장히 중요하다. 그리고 보스를 공격하려면 보스가 다가올때 먼저 보스를 공격하면 된다. 물론 파워링은 필수!!

제일 높은 곳에 서있자.

보스가 다가왔다. 점프하여 공격하자.

아니 채석장의 제일 밑에까지 갔더니 길이 없다. 어떻게 된거지? 갇힌건가? 아니 다! 길은 바로 여기에있다. 점프를 잘하자. 반대편으로 건너가면 그곳에 길이 하나 있다.

프레트 갑옷이 든 상자.

여기에서 왼쪽으로 길게 점프를 하자.

스테이지 4 티그레 채석장 2

이곳은 2번째 스테이지에서 한번 왔던 곳이라서 낯설지는 않을 것이다. 그러나 채석장속에 또하나의 채석장이 있다. 그곳에 있는 몬스터들은 사람처럼 생긴 놈들이다. 길이 복잡해서 채석장 전부를 다 돌아다녀야 할 것이다.

2번째 스테이지에서 파워링을 얻었던 곳으로 가자. 그러면 그곳에 한사람이 있는데 대화를 조금한후 옆에 있는 문으로 들어가자. 문안에는 또하나의 채석장이 있다.

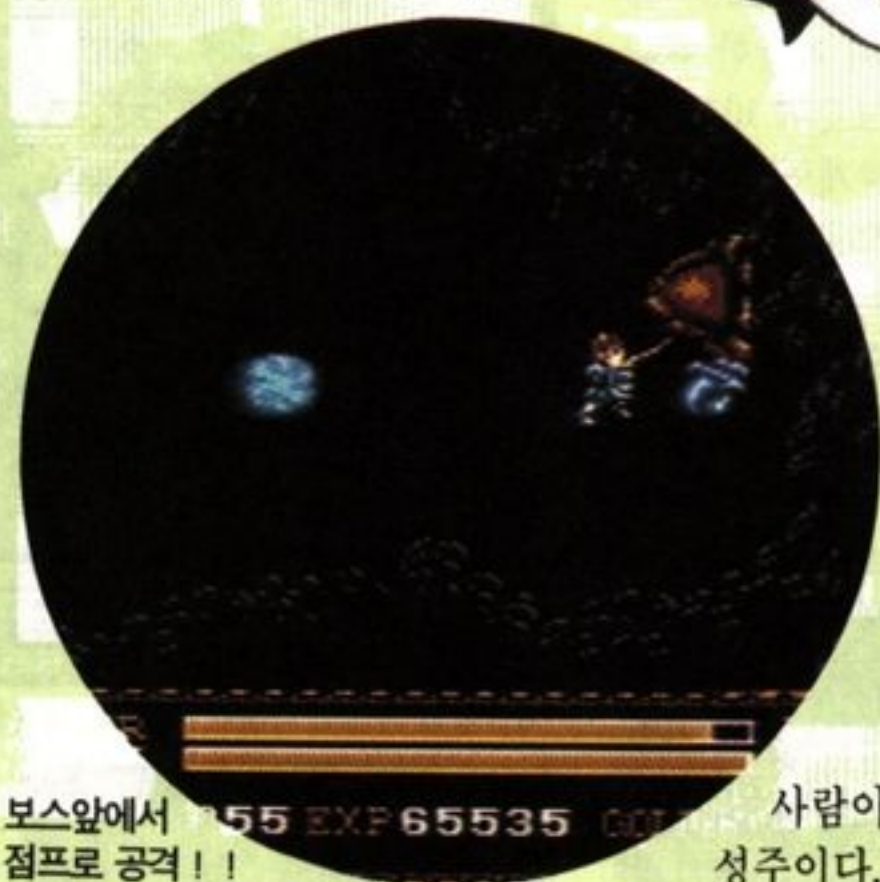
두번째 채석장으로 들어가는 문.

두번째 채석장에 들어가면 무조건 왼쪽으로 가라. 왼쪽끝에 도착하면 보물상자에 있는 수정을 얻을 수 있다. 그리고나서 다시 왔던길로 돌아가다보면 다리가 무너진 곳이 있다. 그곳으로 기어들어 가면 채석장의 좀더 깊은 곳으로 들어갈 수 있다.

보물상자에 들어있는 수정을 얻는다.

바로 이곳으로 기어 들어가면 된다.

숨겨진 길을 찾아냈으면 제일 끝으로가서 보물상자에 든 프레트메일을 얻자. 그리고나서 밑으로 내려가면 보스가 있다.

이스터 시바―레벨 5(EXP : 6000)―6(EXP : 10000)

보스는 벽에 붙어서 공격하는 괴상한 놈이다. 바람개비같은 무기로 공격을 하는데 점프를 하지말고 앞으로 가면 피할 수 있다. 공격을 피해 보스앞에까지 갔으면 점프를 하여 보스를 공격하면 된다. 이놈을 죽이면 백광의 조각을 얻을 수 있다.

보스앞에서 점프로 공격!!

보스를 물리치고 마을로 돌아오면 곧바로 에드가의 집으로 향한다. 에드가의 집에 들어가면 에드가가 어떤사람과 말을 하는데 그 사람이 바로 멕가이어 성주이다. 멕가이어 성주는 대마왕 갈바의 환생을 돕는 나쁜 놈이다. 멕가이어는 에드가와 이야기를 하다가 화가나서 가버린다. 에드가는 멕가이어가 돌아가자 아돌에게 아이템을 하나주며 엘담 산맥으로 향하라고 지시한다.

스테이지 5 엘담산맥

산맥이라는 말답게 길이 매우 울퉁불퉁하다. 특히 이 스테이지의 특징은 적들이 약간밖에 등장하지 않는다는 것이다. 스테이지가 전체적으로 짧으므로 금방 다음 스테이지로 넘어갈수 있을 것이라 믿는다.

동굴에서 나와 약간 가다보면 통나무집이 나온다. 통나무

아니 산중에 웬 통나무 집이지?

산을 지나 동굴로 들어왔다. 약간의 적들이 덤벼들므로 조심하라.

피해 높이 솟아있는 봉오리에서 리가티에게 공격을 퍼붓자. 리가티를 이기고나서 다시 왔던 길로 되돌아가면 이상한 동상이 있던 부분에 길이 생긴다.

길디아스-레벨 7(EXP : 15000)-8(EXP : 20000)

이 봉오리에서 리가티가 다가오면 점프하여 공격하라.

집에서는 도기와 어떤 아저씨가 아돌을 반긴다. 아돌은 이들과 집안으로 들어가는데 집안에서 아돌은 밴드 소드를 얻게 된다. 밴드 소드를 가지고 집을 나와 앞으로 향하자.

리가티-레벨 6(EXP : 10000)-6(EXP : 15000)

오른쪽 끝에는 중간보스인 리가티가 아돌을 기다리고 있다. 리가티는 하늘에서 불덩이를 쏘며 공격하는데 그 공격을

눈으로 뒤덮혔던 곳에 커다란 길이 뚫렸다.

길디아스의 머리를 공격해라.

밑으로 내려가면 보스인 길디아스와 싸우게 된다. 길디아스는 머리가 약점이다. 화염을 일정간격으로 내뿜으니 그것을 피했다가 공격을 하자. 길디아스를 없애면 암흑의 조각이라는 것을 주는데 그것을 체스터가 등장해서 빼앗으려고 한다. 그때 지진이 일어나서 두명의 청년은 동굴에 갇히고 만다. 그런데 도기가 땅을 뚫고 들어와 둘은 탈출하게 된다.

엘담산맥에서 마을로 돌아가면 수문장이 회복반지를 주면서 바레스타인 성으로 가라고 말해준다. 아! 숨돌릴 시간도 없네. 자! 가자.

지진으로 인해서 땅이 무너져 버렸다. 어떻게 하지??

앗! 도기가 아돌을 구하러 나타났다. 오! 구세주여……

스테이지 6 바레스타인 성

이곳부터가 대마왕 갈바의 본거지이다. 이성에는 갈바가 없지만 그의 부활을 기대하고 있는 그의 심복 멕가이어가 있다. 이제까지 지나왔던 어떤 스테이지보다 어렵고 상당히 길다. 성안이 삭막하여 어디서 적이 튀어나올지 몰라 조마조마할 것이다.

마을을 떠나 바레스타인 성

아돌을 기다리는 에레나. 바보같이 에레나의 마음도 모르는 아돌!!

도끼를 들어올릴때 지나가자.

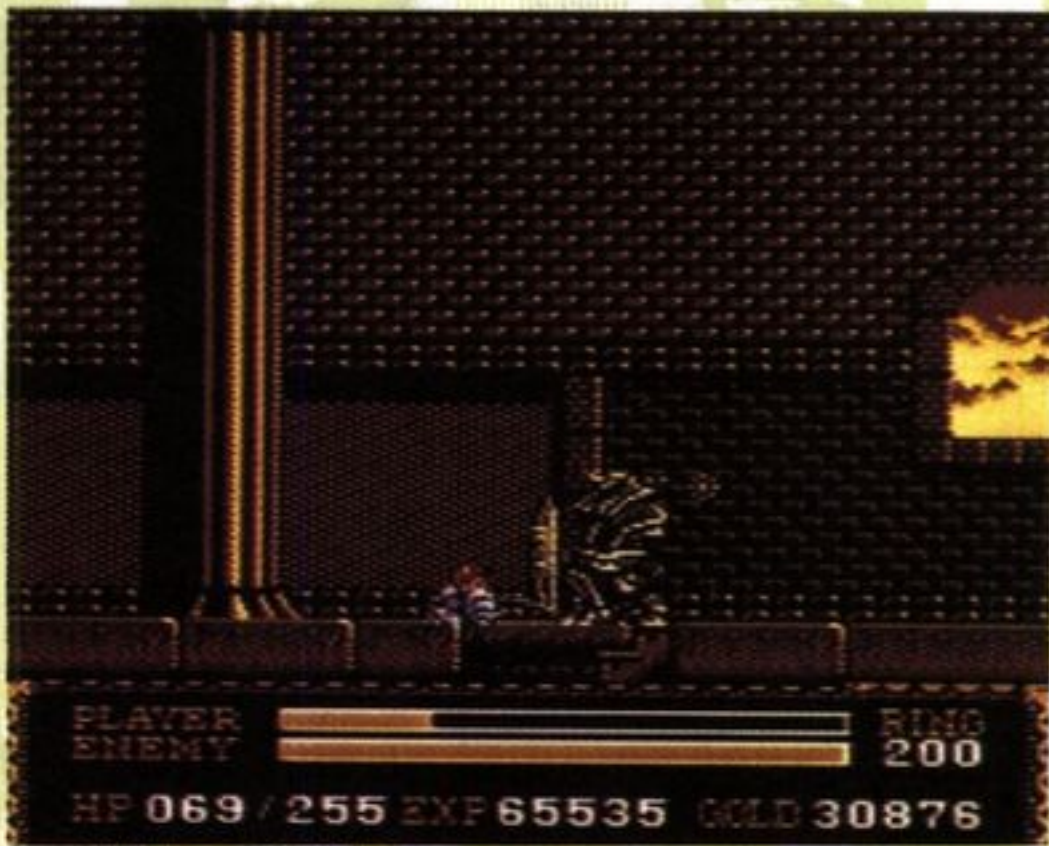
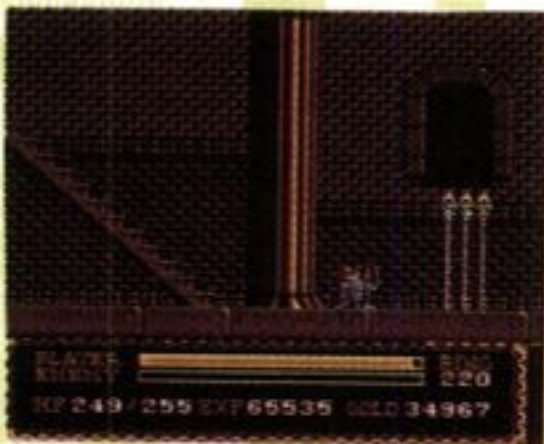
계단이 있는 곳으로 계속가면 어느계단뒤에 보물상자가 있을 것이다. 그 상자속에는 배틀실드가 있다. 그 아이템을 얻고 옆에 있는 층계로 올라가자.

아니! 이런 곳에 보물상자가 있다니?

데스 화르온—레벨 8(EXP : 20000)— 9(EXP : 30000)

층계로 올가갔더니 철갑을 둘러쓴 보스가 기다리고 있다. 파워링을 장착하고 보스앞으로 다가가서 무조건 공격하면 이길 수 있다.

길을 막고있는 동상.

동상을 지나 앞으로 오면 밑으로 내려가는 계단이 있다. 바로 이곳이다. 이곳으로 내려가면 배틀 아마를 얻을 수 있다.

보스앞에서 무조건 공격!!

이 지형을 꼭찾아라. 이옆에 문이 있다.

보스를 물리치면 팔찌를 주는데 그것을 가지고 밑으로 내려가자. 그러면 어느벽에 문이 하나 나있다. 그곳으로 들어가자. 그곳에는 어느 동상이 길을 막고있는데 아돌이 다가가면 팔찌의 힘에의해 동상이 없어진다.

제르벨 잠 스틸가—레벨8 (EXP : 20000)—10(EXP : 40000)

갑옷을 얻고나서 앞으로 가면 보스인 사자가 갑자기 튀어나온다. 동물인 만큼 움직임이 매우 빠르다. 이놈을 이길 수 있는 방법은 한가지! 막무가내로 덤벼서 이기는수밖에 없다.

사자를 물리치고 앞으로가면 성당이 나오는데 아돌이 도착한후 조금뒤에 에레나와 멕가이어 성주가 들어온다. 멕가이어 성주는 십자가 밑의 비밀통로로 빠르게 도망간다. 그뒤를 아돌이 쫒는데…

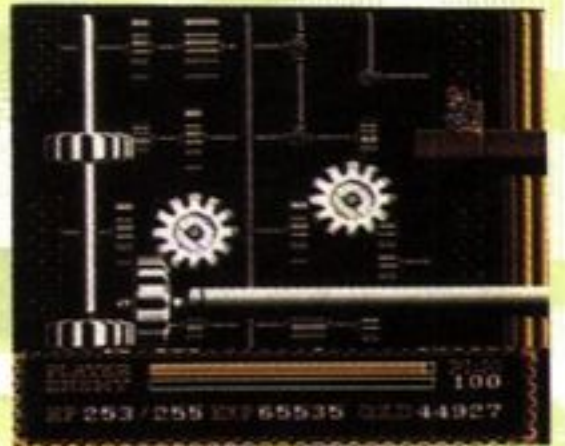
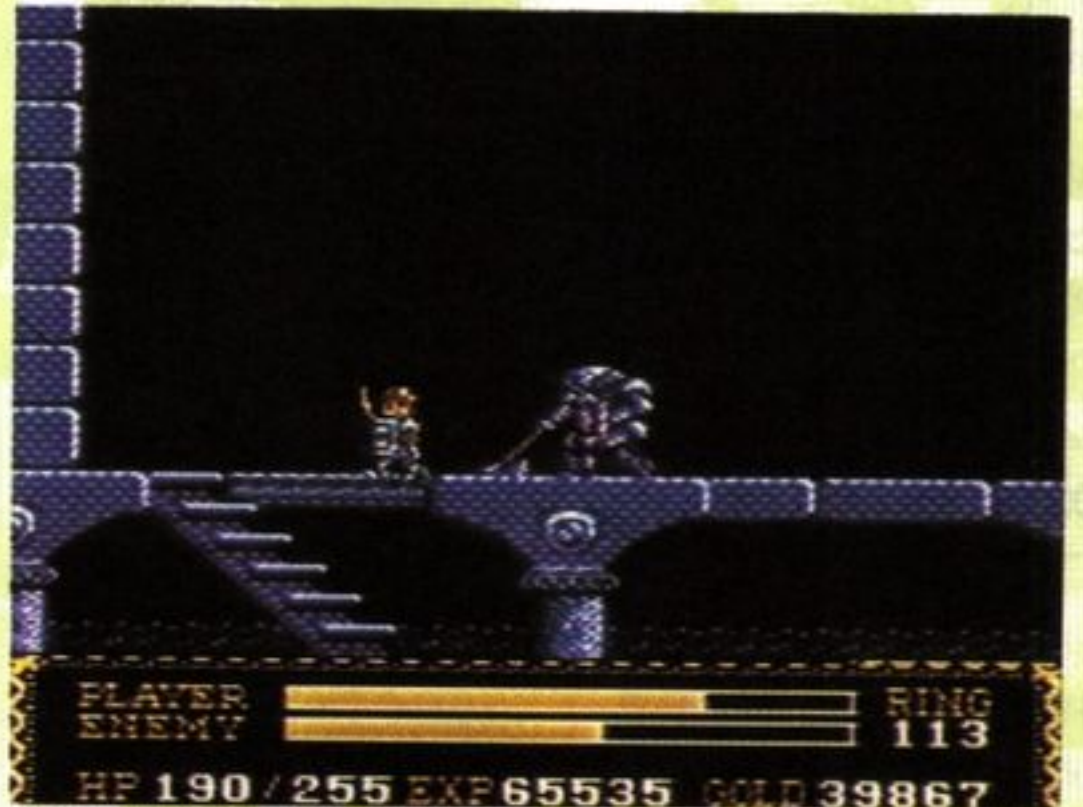
불의 사자와 맞짱(?)을 붙는다.

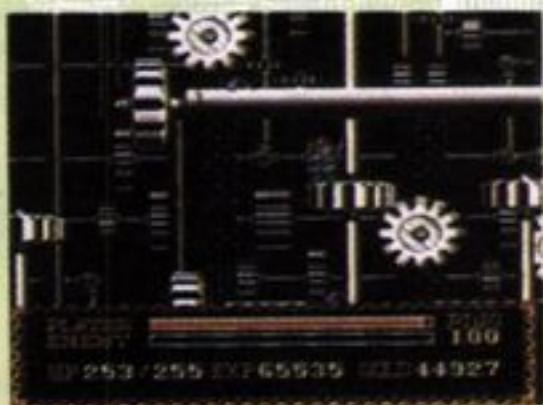
멕가이어 성주가 도망간 비밀통로. 아돌도 들어간다.

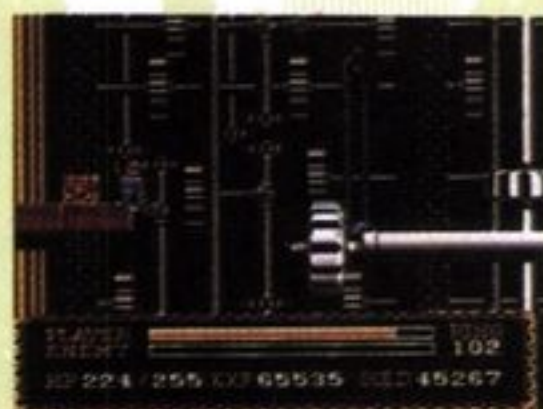
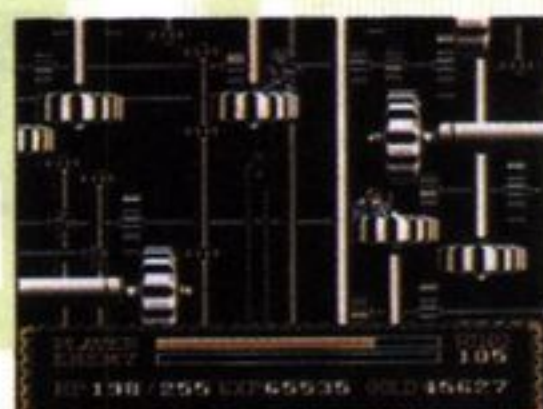
질듀로스—레벨 9(EXP : 30000)—11(EXP : 50000)

비밀통로로 들어간 곳은 음침한 지하. 앞으로 가면 아까 성에서 길을 막고있던 동상이 또 등장한다. 이번에는 이놈과 결투를 해야하는데 먼저 가까이 다가가서 칼로 내려치게 유인한 다음에 빈틈이 생기면 공격한다.

보스를 없애면 열쇠를 주는데 그 열쇠를 가지고 이전에 있는 감옥으로 가라. 그곳에 가면 마을 사람들을 구할 수 있는데 사람들은 아돌에게 팔찌를 준다. 그것을 가지고 다시 앞으로 나아가자.

아니! 웨이렇게 톱니바퀴가 많지? 이 톱니바퀴 지대의 왼쪽 위에는 프로텍트링이 있다.

프로텍트 링을 얻는다.

칼로 땅바닥을 치게 유인한다.

이것을 얻고 빠져나가는 문을 찾으려면 사진과 같은 곳으로 가라.

톱니와 톱니사이로 빠져나가라.

문으로 나가면 다시 톱니지대가 나타나는데 이곳의 오른쪽 위에는 불의 검 플래임 소드가있다. 이것을 얻고 사진과 같은 곳으로 나가라.

플래임 소드를 얻는다.

이곳으로 기어들어가면 톱니지대를 빠져나갈 수 있다.

가란드－레벨 11(EXP : 50000)－12(65535)

드디어 해가지는 멋진 배경의 밖으로 나왔다. 다리를 건너가면 멕가이어 성주를 만나는데 멕가이어 성주가 갑자기 대마왕의 심복인 가란드로 변한다. 가란드는 마법을 쓰며 공격을 하는데 사진의 순서대로 하면 이길 수 있다.

앞으로 다가가 공격을 한다.

가란드의 공격을 피한다.

가란드를 물리치면 마을로 돌아오게 되는데 그때 에드가의 집으로 간다. 그러면 에드가가 빛의 수정을 주는데 그것을 가지고 대마왕 갈바의 섬으로 향한다. 참 ! 가기전에 아이템 상점에 들려 약초같은 것을 사고 50000골드짜리 아이템을 꼭 사가지고 가라.

갑옷모양의 벽앞에서 방향키의 위를 눌러라. 그러면 다른 곳으로 워프를 한다.

워프하여 도착한 곳에서 왼쪽으로 가다가 떨어져라. 떨어질때는 꼭 방향키를 왼쪽으로 누르고 있어야한다.

아니 이게 어찌된 일일까? 가란드가 다시 부활했다. 이놈을 죽이면 드디어 갈바와 격전을 벌이게 된다. 죽이는 방법은 스테이지6과 같다.

이곳에서 부터는 미로가 아니다. 길이 있는 곳으로만 가면된다. 단, 워프하는 곳이 있으면 절대로 워프하지 말라.

6스테이지에서 도망온 가란드 !

대마왕 갈바

드디어 마지막 보스인 갈바이다. 갈바는 공중에서 공격을 하는데 양쪽에 달린 팔부터 없앤다음에 얼굴을 공격하면 이길 수 있다. 갈바를 물리치고 이스의 세계를 다시 평화롭게 만들자 ! ! 행운을 빈다.

대마왕 갈바의 모습.

스테이지 7 대마왕 갈바의 섬

갈바의 섬은 매우 작으나 어느 위험이 언제 닥쳐올지 모른다. 또 미로가 있어서 길을 찾기가 조금 힘들 것이다. 마지막 스테이지인 만큼 최선을 다하자.

이곳으로 떨어져야한다.

떨어질 때 왼쪽에 있는 통로로 들어가라.

섬 전체는 미로로 이루어져 있는데 이제부터 사진의 위치대로 똑같이 움직여야 한다. 그리고 아이템은 빛의 수정에 고정시켜 놓아라.

게임을 마치고

이 게임은 일본 팔콤사에서 90년도에 만든 것인데 아직도 그 인기가 대단하다. 특히 액션형 롤플레잉이라는 점이 가장 눈에 띄고 그래픽이 화려하다. 그리고 일본어를 잘하지 못하더라도 아이템같은 것이 모두 그림으로 표시되기 때문에 초보자도 쉽게 즐길 수 있을 것이다. 이글을 쓴 필자(나)도 개인적으로 이 게임을 상당히 좋아한다. 팩도 주위에서 쉽게 구할 수 있으므로 꼭 한번은 해보자. 이 게임을 못해보면 두고두고 후회를 할것이다. 그럼 꼭 이게임을 한번 해보도록……

명작공략

다운타운 열혈물어

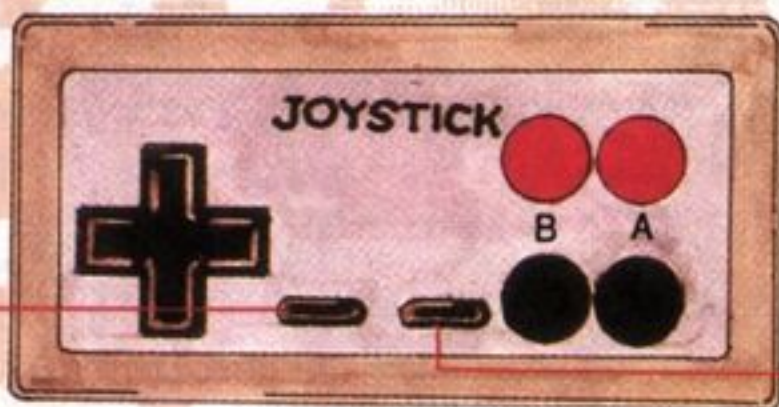
패	현 지 발매일	90/4	장르	액션	화면외국어 수 준	일본어 하
밀	제작사	테크노스 저팬	용량	4M	대 상 연 령	국교생 이 상
리	현 지 발매가	6,800엔	기타	카드리지	게 임 난이도	ABC ⒹEF

열혈 시리즈하면 더이상 설명이 필요없을 만큼 게임유저들에게 너무나도 잘 알려진 게임이다. 이미 수년에 걸쳐 열혈 고교에서 열혈 격투전설까지 여러 작품들이 제작, 발매되어 왔고 또한 게임유저들에게 많은 사랑을 받아온 대표적인 게임이다.

격투게임의 대명사로 불리우던 열혈 시리즈. 패밀리의 명작으로 빼놓을 수 없기에 열혈 시리즈중 특히 우리 나라에서 많은 인기를 끌었던 다운타운 열혈물어를 자신있게 소개하고자 한다.

쿠니오와 리끼의 능력은 게임 도중에 나오는 여러 상점에서 구입한 아이템을 사용하여 올릴수가 있다. 각 아이템마다 올라가는 능력이 다르므로 주의해서 물건을 사도록하자. 또 비싼 아이템도 있으니 돈을 부지런히 모아야한다. 게임도중에 체력이 다하거나 떨어지게 되면 돈이 절반으로 줄어들게 되니 죽지 않도록 해야 한다.

자 그러면 쿠니오와 리끼의 활약을 기대해 보자. 화이팅!

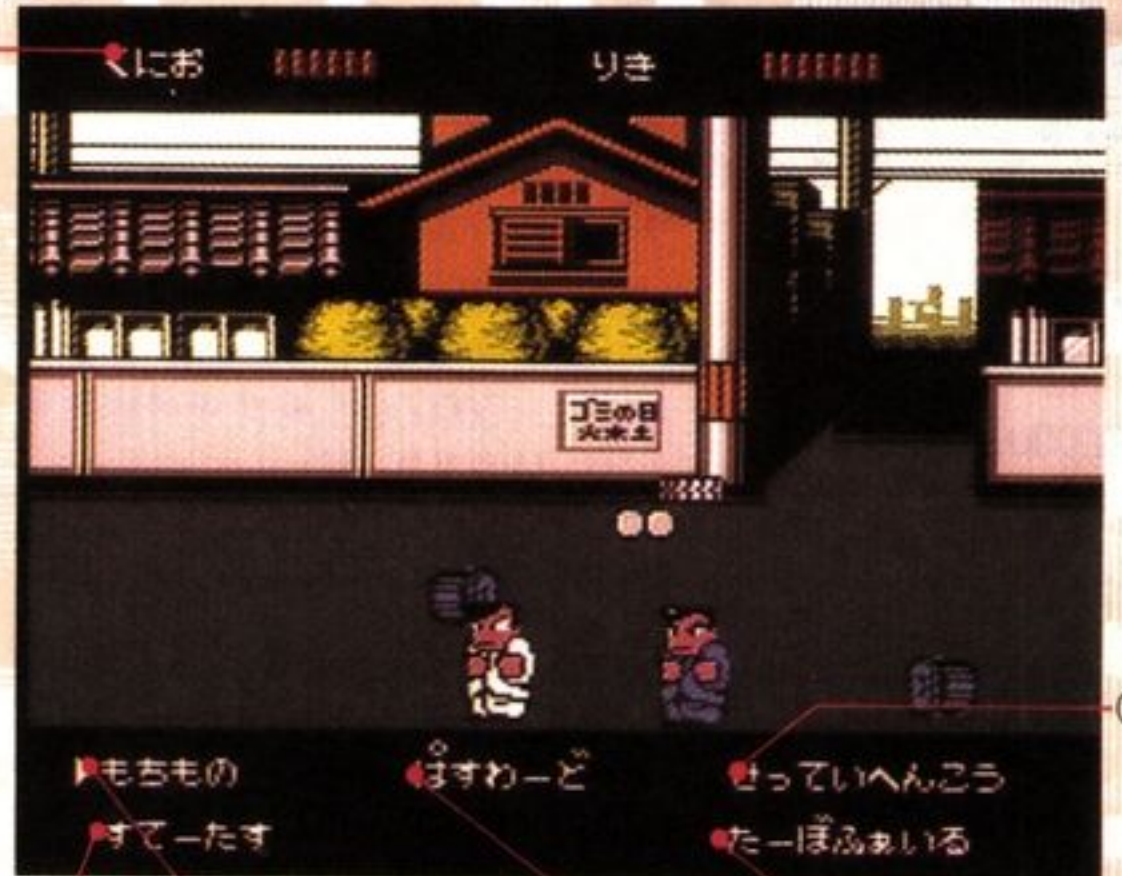
패드의 조작방법

①+버튼 : 캐릭터를 이동하거나 메뉴를 선택할 때 사용한다

②선택(SELECT)버튼 : 캐릭터를 선택할 때 누르면 쿠니오와 리끼의 이름을 바꿀 수 있다. 자신이 좋아하는 이름으로 바꾸어서 게임을 해보자. 게임도중에 누르면 현재 가지고 있는 돈을 볼 수가 있다

③시작(START)버튼 : 메뉴를 볼 때 사용한다. 잠깐 멈춤의 효과도 있다

④A버튼 : 명령어를 결정할 때 사용한다. 게임중에는 펀치가 나간다

⑤B버튼 : 명령어를 취소할 때 사용한다. 게임중에는 킥!!

메뉴 설명

①캐릭터의 이름과 에너지가 표시된다. 선택(SELECT) 버튼을 눌렀을 때는 가지고 있는 돈의 액수가 나온다

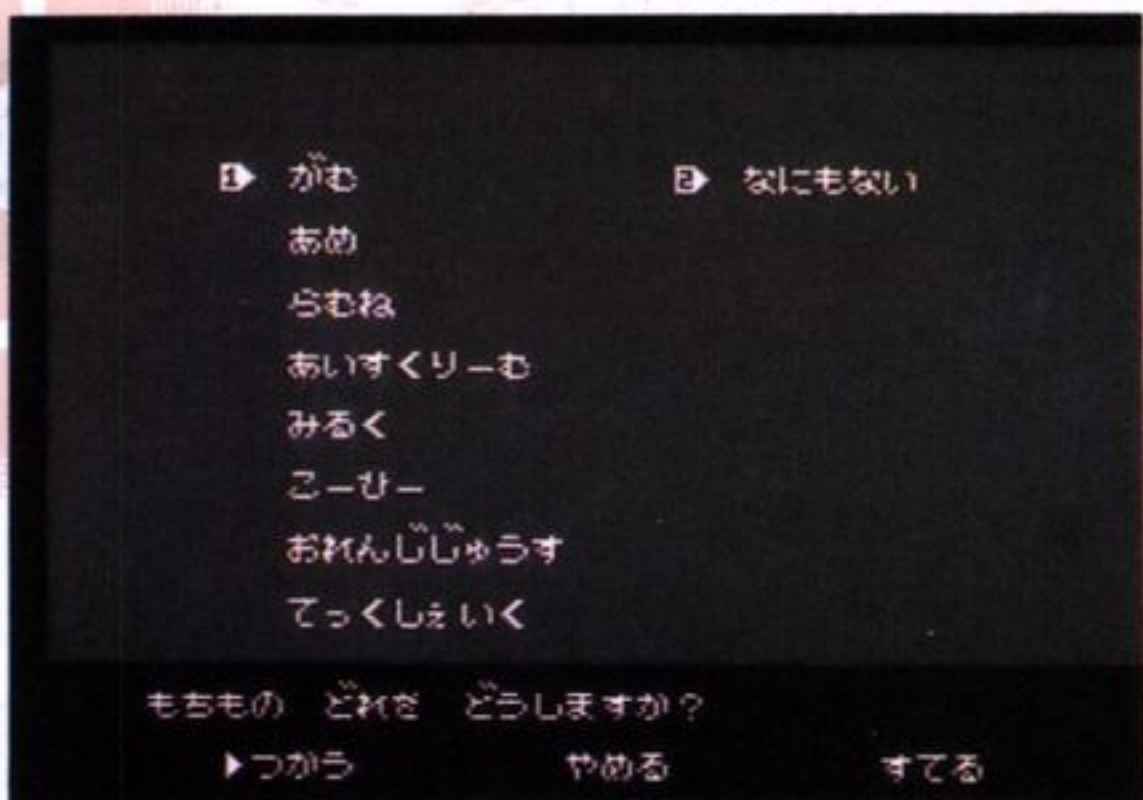
다운타운 열혈물어에 대하여

물론 주인공은 쿠니오와 리끼이다. 플레이어는 쿠니오와 리끼를 선택하여 게임을 진행하게 된다. 게임을 진행하는데 특별히 구분할만한 스테이지가 있는 것이 아니라 중간중간에 나타나는 보스들을 물리침으로 이야기가 전개되어 진다.

적을 쓰러뜨리면 돈이 나온다

②소유물(もちもの) : 가지고 있는 아이템이 나온다. 아이템 앞의 하트표시는 캐릭터가 사용하고 있는 아이템(필살기나 신발 등)을 나타낸다. 가질수 있는 아이템은 모두 8개다

지금은 껌, 사탕, 청량음료, 아이스크림, 우유, 커피, 오렌지 쥬스 등의 아이템이 있다. 이것은 모두 체력을 회복시켜주는 아이템이다. 밑에 있는 일본어 つかう(사용하다) やめる(그만두다) すてる(버리다)를 선택해서 사용하면 된다.

がむ　なにもない
あめ
らむね
あいすくりーむ
みるく
こーひー
おれんじじゅうす
てっくしぇいく
もちもの どれを どうしますか?
つかう　やめる　すてる

③패스 워드(ぱすわーど) : 현재의 패스워드가 나온다. 알고 있는 패스워드를 입력하면 캐릭터의 능력치가 바뀐다

패스워드를 집어넣어줘용!

④설정 변경(せっていへんこう : 게임시작 시에 설정해논 메시지 속도와 난이도를 변경할 수 있다. 자신의 실력에 맞게 조종하여 게임을 즐겨야 겠지?

메시지 속도 : 느리게(おそい), 보통(ふつう), 빠르게(はやい)

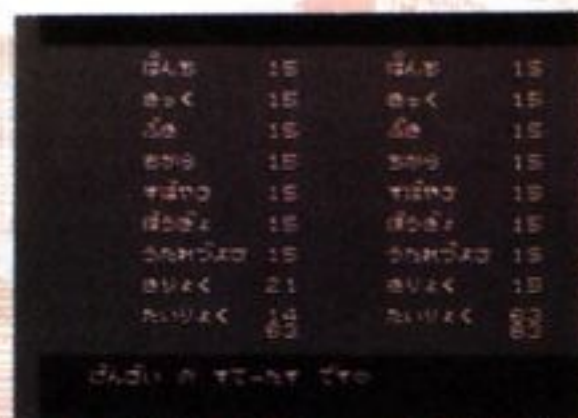
난이도 : 쉬운(やさしい), 보통(ふつう), 어려운(むずかしい)

처음엔 보통으로 해봐야지

⑤터보화일(たーぼふあいる) : 세이브를 하거나 로드를 하여 게임을 할 수 있다

세이브한다, 로드한다, 아무것도 하지 않는다

게임챔프

⑥스테터스(すてーたす) : 펀치(ぱんち), 킥(きっく), 무기(ぶき), 힘(ちから), 민첩성(すばやさ), 보호력(ほうぎょ), 타격강도(うたれつ"よさ), 기력(きりょく), 체력(たいりょく)등 캐릭터의 모든 상태를 볼 수 있다.

체력이 많이 떨어졌다. 빨리 회복하자!

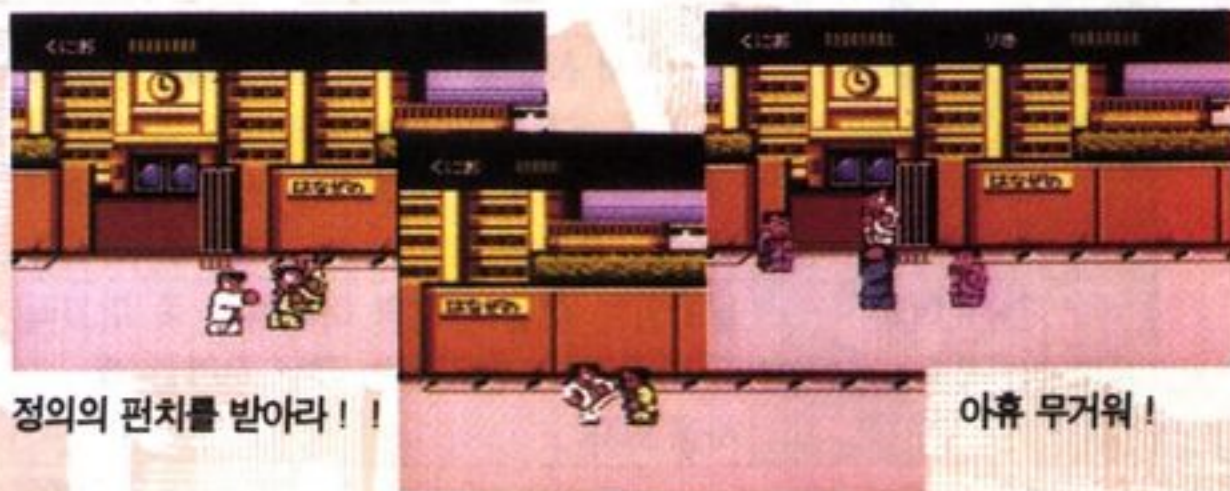
펀치	펀치의 세기를 나타낸다
킥	킥의 세기를 나타낸다
무기	무기를 사용한 공격이 강해진다
힘	펀치, 킥, 무기의 공격을 강하게 해준다
민첩성	동작을 빠르게 해준다
보호력	보호력이 높아지면 적에게 공격을 당해도 곧바로 움직일 수 있다
타격강도	필살기 공격의 강도가 세진다
기력	이것이 높으면 체력이 다하여도 문제없다. 체력이 약간차며 다시 일어선다. 불사신인가?
체력	캐릭터의 에너지를 나타낸다. 위가 현재 에너지 아래는 최대 에너지이다

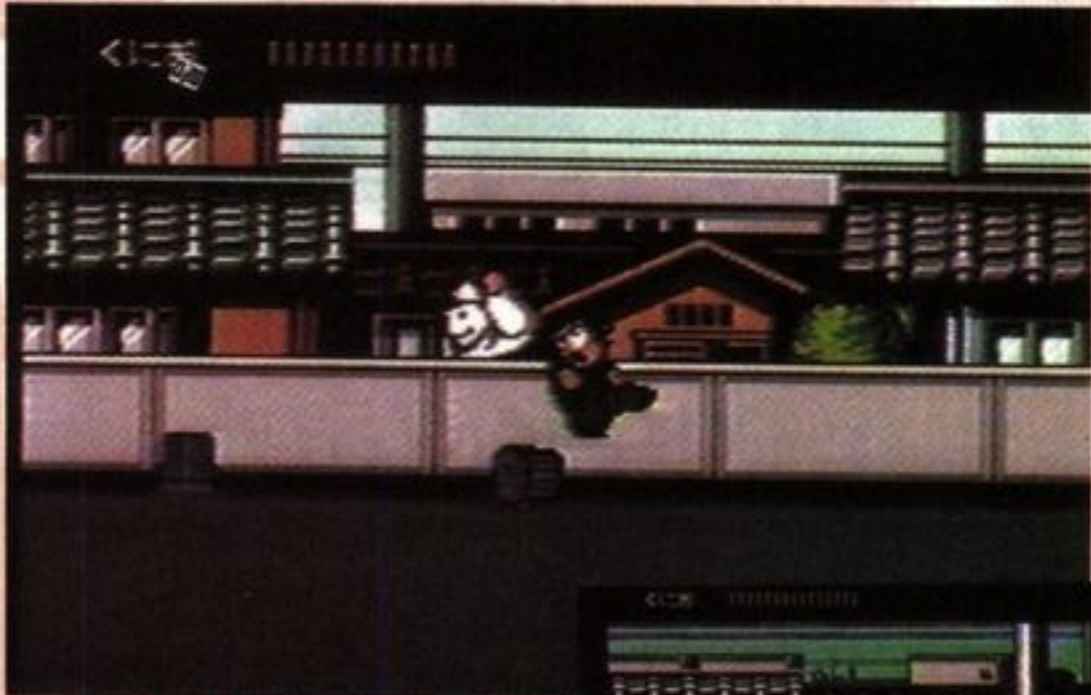
캐릭터의 기본적인 기술

캐릭터가 게임시작부터 구사 할 수 있는 기술을 말한다.

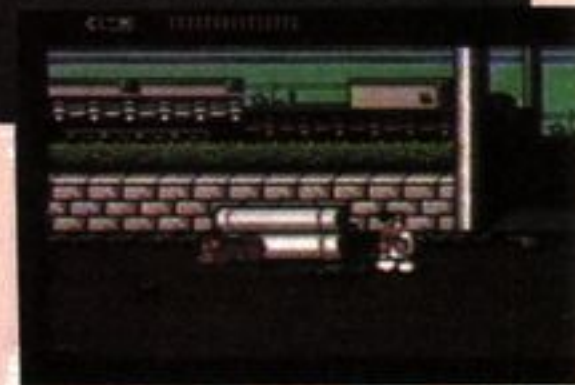
정의의 펀치를 받아라!!

이얏! 옆차기닷!!

아휴 무거워!

펀치	A버튼을 누른다
킥	B버튼을 누른다
달리기	+버튼을 달리고자 하는 방향으로 2번 연속해서 누른다 달리는 거리가 갈수록 점프의 높이도 높아진다
점프	A와 B버튼을 동시에 누른다 점프한 상태에서 펀치나 킥 사용도 가능하다
방어	적이 공격해 올 때 A나 B버튼을 누른다 타이밍을 잘 맞추어야 성공!!
무기입수	A나 B버튼으로 잡는다 물건이나 쓰러져 있는 적도 들 수 있다
무기사용	A버튼을 누른다 들고있는 무기나 물건, 적으로 적을 공격한다
무기던지기	B버튼을 누른다 들고있는 무기나 물건, 적을 던져서 공격한다
콤비플레이	같은 편의 머리위에 올라가 콤비플레이를 할 수 있다

캐릭터의 필살기

아이구 아파라!

인간어뢰 나간다

필살기는 서점에서 구입한 책을 사용함으로써 익힐 수 있다. 필살기책은 비싸므로 돈을 많이 모아야 한다.

마하 펀치 (まっはぱんち)	펀치를 3번 연속 찌른다
마하 킥 (まっはきっく)	킥을 3번 연속한다
마하 때리기 (まっはたたき)	들고있는 무기나 물건으로 마하펀치나 마하킥처럼 3번 연속 공격한다. 굉장히 위력적이다
스크류 (すくりゅう)	달리면서 점프를 하게되면 점프대신 공중에서 몸을 회전하여 적에게 타격을 임하는 필살기 타격강도가 강해지면 펀치나 킥보다 유용한 기술이다
인간 어뢰 (にんげんぎょらい)	들고있는 적을 던지면 어뢰처럼 푹 미끄러져 날라간다. 멀리있는 적을 공격할 때 사용하자

게임의 시작

1. 캐릭터를 선택하자

쿠니오와 리끼를 선택한다. 혼자 즐길 수도 있고 물론 2인용도 된다. 2인 플레이의 A와 B의 차이점은 A는 같은 편끼리 때릴 수 있다는 것이다.

누가 더 잘 생겼나

캐릭터의 이름을 짓자

2. 캐릭터의 이름을 바꿀 수 있다

캐릭터를 선택할때 선택(SELECT)버튼을 누르면 이름을 지울 수 있게 된다.

다음칸(すすむ), 돌아가다(もどる), 지우다(けす), 끝내다(おわる)

3. 쿠니오와리키의 출동이다

리끼 : 쿠! 쿠니오!! 너 무엇을 하려고

쿠니오 : 레이호우에 가는 거야. 나도 당연히 가야지!

리끼 : 너 마음대로 해!

리끼는 납치 당한 그녀를 구하기 위해 쿠니오는 이전의 동료들을 만나기위해… 악의 미나모와 레이호우 학원쪽으로 걸어가기 시작했다. 가슴에 간직한 각자의 목적만이 두사람을 이어주었다. 뜨거운 싸움이 시작된 것이다.

보스의 소개

앞에서 말했듯이 이 게임은 따로 스테이지가 있는 것이 아니므로 내용 연결을 위해 보스들을 위주로 소개하겠다.

자!드디어 화원학교부터 레이호우 학원까지의 쿠니오와 리끼의 활약이 시작되었다.

★장소: 화원 보스(はなぞのちょう)

★보스: 사와구찌(さわぐち) : 잠깐 기다려!

첫번째 보스 사와구찌와의 대결이다!

너희들이 지나갈 것이라고 니시무라에게 들었다.

(쓰러진 후)너희들 굉장하구나!

★장소:신타까라개천화원 큰다리(しんたから・はなぞのおおはし—)

★보스: 하세베(はせべ) : 오래간만이네요, 쿠니오. 레이호우의 하세베가 정말 좋은 것을 가르쳐 줄께요. 화원으로부터 여자 아이를 납치한 사람은 우리 레이호우 학원의 류이찌, 류지에요. 여자 아이는 학교의 가장 윗층 가장 오른쪽 교실에 붙잡혀 있어요. 하지만 구하기위해서는 더블 드래곤이라 불리우는 류이찌, 류지를 무찔러야해요. 그들은 정말 강해요. 파워업 하지않으면 당하고 말아요. 너무 무리하지는 말아요. 나는 레이호우의 학생이지만… 쿠니오를 응원할께요. 절대로 지지 말아요. 약속해요.

예쁜 하세베. 뿅!

덤벼라! 니시무라!! 선제공격으로 간단히 해치우자!!!

★장소:고층 공장(まるかうんそ はいそこうー)

★보스:니시무라(にしむら) : 쿠니오 너에게 지옥의 맛을 보여주겠다.

(쓰러진 후)화원 공원에서 키노시따가 기다리고 있다. 가서 젖이나 더 먹고와라!

★장소:화원 제3 공원(はなぞの だい3 こうえん)-
★보스:키노시따(きのした):후후후 기다리고 있었다! 나는 레이호우 사천왕의 한 사람! 키노시따이다!
(쓰러진 후)레, 레이호우에 가려면 우리들의 두목 코바야시를 쓰러뜨려야 한다.

무기를 들고있다니 비겁하군

★장소:고층 빌딩(まるかうんそう・はいびる)-
★보스: 모찌즈끼(もちづき):하핫핫! 이 몸과 한판 겨루어 보겠는가!! 나는 레이호우 사천왕의 한사람! 모찌즈끼!
(쓰러진 후)역시 소문대로 강하군…쿠웃… 다음 싸움을 기대하고 있겠다…

구석으로 몰아서 단숨에 해치우자

★장소:미도리 동네(みどりまち)
★보스:타이라(たいら):드디어 왔군! 나와 키노시따 모찌즈끼를 쓰러뜨리지 않고는 코바야시를 만날 수 없다!
(쓰러진 후)너희들이 이렇게 셀줄은… 코・코바야시는 공, 공장의 가장 안쪽의 방에 있다.

체력이 강한 녀석이다. 주의!!

사천왕의 두목답다!

★장소: 코바야시 산업공장뒤(こばやしさんぎょう こうじょうあよー)
★보스:코바야시(こばやし):훗 내가 레이호우 사천왕의 두목 코바야시이다. 자, 덤벼라 내가 너를 지옥으로 데려가주마.
(쓰러진 후)레, 레이호우의 문은 고우다가 지키고있다. … 녀석의 뛰어오름에 주의하게!

이 녀석을 이겨야만 문안으로 들어갈 수 있다

★장소:레이호우 학원(れいほうがくいん)
★보스:고우다(ごうだ):안으로 들어갈 수 없다
(쓰러진 후)와! 강한데…너라면 그 녀석에게 이길지 몰라. 건투를 빌겠어…

필살기로 간단히 물리치자!
농구골대를 밟고 올라가자

★보스: 오니즈까(おにづか):나쁜놈들!
체육관에 신발을 신고 들어오다니 어쩔셈이냐!!
(쓰러진 후)너희들이 찾고있는 더블드래곤 형제는 학교에 있다…흥!
★보스:고다이(ごだい):여기까지 올줄은…그러나 여기부터는 갈수없다.
(쓰러진 후)욱 나의 필살기를 막아내다니…하지만 더블드래곤 형제의 필살기는 더욱 강할껄?

이 녀석은 뭐야! 별거 아니다!!

★보스:류이찌(りゅいち):우리들이 더블드래곤 형제라고 불리우는 류이찌와 류지이다! 여기부터는 살려보내지 않는다! 각오해라!

더블드래곤 형제가 왜 이곳에?

★보스:야마다(やまだ):전국의 야마다에게 면목은 없지만 내가 악의 가장 큰 보스인 야마다이다!
쿠니오! 오래간만이군! 네가 이렇게 쉽게 등장하다니! 유감이군!
(쓰러진 후)이런 바보같은… 나의 악의 파워가 통하지 않다니… 옛날부터 쿠니오에게는 지고 싶지않았는데 제기랄… 너와 동료였을때도 항상 그렇게 생각해 왔었다. 하지만 과연 열혈 불량배… 나보다 한수 위군.
훗 전국통일인가? 나는 다시 처음부터 시작한다. 다음에 만날때는 불량배로 나오지 않을껄? 잘 봐줘요… 까꿍.

드디어 마지막 보스. 힘내라! 쿠니오!!

쿠니오와 리끼에 의해서 레이호우의 계획은 물거품이 되었다. 그리고 레이호우의 지배하에 있던 몇몇의 학교에도 자유와 활기가 돌아오고…학생들은 아무일도 없었다는 듯이 하루하루를 보낸다. 악몽에서 깨어난 레이호우에는 야마다의 모습은 없고 또 야마다를 상기하는 사람은 아무도 없었다.

게임의 묘수

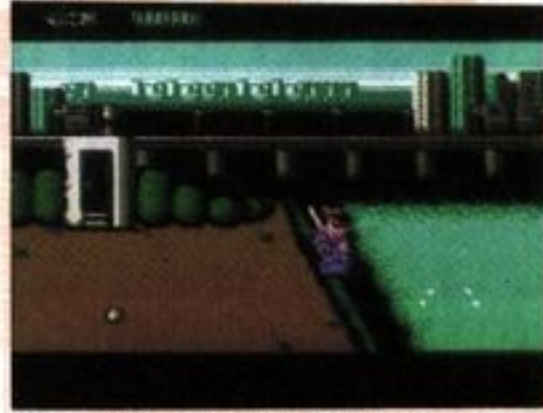
1. 돈을 모으자

이 녀석들을 쓰러뜨리면 많은 돈을 얻을 수 있다!

엉? 또 나왔네!

이 게임에서 나오는 아이템중 필살기나 신발 등은 굉장히 비싸서 구입하기가 어렵다. 구입하기 위해선 많은 돈이 필요한 것이다. 그래서 돈모으기가 쉬운곳을 소개하겠다. 처음에는 신타까라 개천화원 큰다리 입구에서 위로 올라가면 카미쇼우(かみしょう)와 야마모또(やまもと)가 나올 것이다. 이들은 보스와 같으므로 쓰러뜨린다면 많은 돈을 줄 것이다. 이들은 나중에 유메미촌에서도 나온다.

2. 목욕을 하자

게임중에 캐릭터가 죽으면 돈이 반으로 줄어들어 곤란해진다. 그러므로 되도록 죽지않도록 노력해야 하는데 쉽지만은 않다. 앞에서 기력이라는 것을 설명해 주었다. 이 기력이 많이 있으면 죽더라도 다시 살아나게 되므로 아주 중요하다. 기력을 많이 채울 수 있는 장소가 바로 목욕탕인 것이다. 기력뿐 아니라 체력도 많이 회복 되므로 자주 이용하자.

너무 열심히 달렸더니 물속에 꼬르륵

으싸! 싸울때 싸우더라도 때도 좀 벗기고

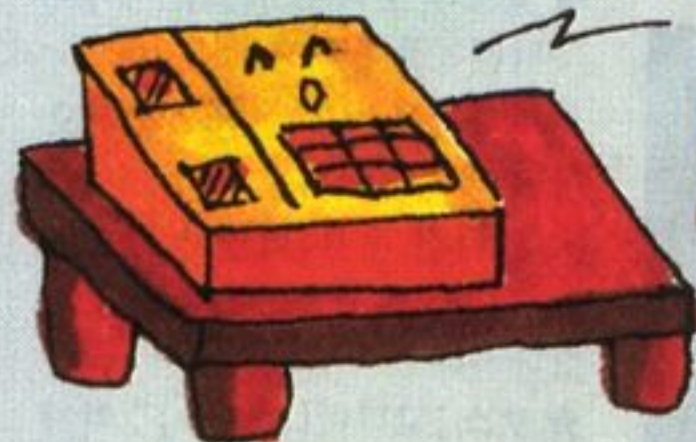
마구 두들겨라!!

분석을 마치며

패밀리용으로써 널리 사랑을 받고 있는 열혈 시리즈는 여러분중에서도 모르는 사람이 없을 것이다. 불법팩 단속으로 말미암아 희기종이 되어버린 패밀리이지만 그래도 아직까지 사랑을 받고있는 작품이다. 이 작품 역시 열혈 시리즈는 참 재미있다는 인상을 갖게한 작품이었다. 다양한 사운드와 캐릭터의 재미있는 모습이 게임을 더욱 즐겁게 해주었다.

약간 아쉬웠던 점은 상점에서 파는 물건을 잘 알 수 없었다는 것이다. 조만간 나올 또 다른 열혈 시리즈를 기대하며 이 글을 마친다.

어느 학부형의 전화

따르릉~ 어느날 갑자기 게임챔프 편집부로 전화가 걸려왔다. 게임문의 전화가 수시로 걸려오고 있지만, 이번은 좀 색다른 경우였다. 나이가 40대 정도 들리는 묵직한 목소리의 아저씨가 패밀리용 게임 나이트 건담이야기에 대해 질문을 해왔다. 아들(7세)이 게임을 좋아해서 패밀리용 게임기를 사주었는데, 어느날 부터인가 게임 진행에 대해 자꾸 물어보더란다. 그래서 아버지된 체면도 있고해서, 아예 직접 게임을 공략하기로 작정을 했다고 한다. 마침 옆집 애들이 읽는 게임챔프에 나이트건담이야기 공략이 나와있다고 해서 그 책을 빌려, 읽어가며 게임을 직접 해보았다고 한다. 끝내는 게임의 엔딩까지 갔는데, 이제는 아들이 게임의 자세한 내용에 대해 물어보더란다. 그런데 게임챔프에는 게임진행에 따른 자세한 공략 정보는 나와있었지만, 자세한 게임의 줄거리는 나와있지 않아서, 이렇게 전화했다고 한다. 결국 장장 30분에 걸쳐 게임속에 나와있는 일본어를 자세히 해석해서 전해드렸고, 아저씨는 아들 덕택에 게임이 아주 흥미있다는 것을 깨달았고, 앞으로 종종 전화를 하겠다며 말하며 전화를 끊었다.

미래의 게임기 어떻게 변할까?

최근 마쓰시다/EA의 3DO, 슈퍼패미컴 CD-ROM, 후지쯔의 CD-ROM 게임기「마티」등 신종 고기능 게임기들이 잇따라 발표되고 있다. 이렇게 계속 고성능 게임기들이 발표된다면 미래 게임기와 게임 소프트웨어는 어떻게 변할까…

1993년이 시작되고 아직 3개월밖에 지나지 않았지만 몇달사이에 일어난 게임업계의 변화는 확실히 놀랄만하다. 우선 1월, 샌프란시스코에서 개최되었던 CES(컨슈머 일렉트로닉스 쇼) 전시회에서 파이오니아의 LD-ROM 머신「레이저 액티브」와 마쓰시다 / EA 사의 합작품인 신형 CD-ROM 머신 3DO가 발

마쯔시타와 일렉트릭 아트의 합병회사 마쯔시타/EA에 의해 개발된 3DO. 그 스펙은 현행 고기능 PC에 대적하여 게임을 단숨에 발전시키려 하고 있다

표되어 갑자기 게임업계에는 컴퓨터 그래픽, 실제사진과 같은 화면을 나타내는 능력 등을 따지게 됐다. 또 그런 게임기가 도대체 어떤 사양을 가지고 있는지, 어떤 소프트웨어 메이커가 참여하는지 등의 정보에 관심을 가지게 됐다.

93년 발매를 앞둔 슈퍼패미컴의 CD-ROM 어댑터. CD-ROM판「마리오」의 등장이 기다려진다

현재의 시점에서 게임업계는 사실상 혼란한 상황이 되어버렸다. 현재의 게임기인 메가드라이브와 슈퍼패미컴, PC엔진 등도 커스텀 칩, CD-ROM 어댑터의 개발, 그리고 폴리곤의 도입 등을 추진하며 일보라도 현재의 게임기에서 미래의 게임기로 발전를 꾀하고 있다.

그러나 현재 제일 중요한 이슈는 레이저 액티브와 3DO가 등장함에 따라 슈퍼패미컴이나 메가드라이브를 포함한 모든 게임 머신에 어떠한 영향을 줄 것인가 하는 점이다.

지금 시점에서도 슈퍼패미컴이나 메가드라이브는 슈퍼 FX, 커스텀 칩이나 CD-ROM 등의 시스템을 추가함에 따라 각각 장단점은 있지만 곧바로 3DO나 레이저 액티브에 대적할 파워를 가지려 하고 있고 실제로 폴리곤을 사용한 슈퍼패미컴 소프트웨어「스타폭스」와 메가 CD 소프트웨어「실피드」등도 발매되었다. 즉 현재 게임업계의 상황은 어떤 커다란 변화를 맞이하여 새로운 '탈피'를 하려고 하고 있다.

게다가 아케이드 게임쪽에서도 빠른 속도로 고성능화되고 있다. 세가나 남코도 폴리곤을 사용한 게임을 개발하여「보다 현실에 가까운 감각」으로 게임을 즐길 수 있도록 연구하고 있는 것이다.

이런 움직임의 일환으로 태어난 세가의 아케이드 버추얼 게임「버추얼 레이싱」이 주목을 받으면서 향후 어떻게 가정용 게임기의 시장에 뛰어들 것인지가 관심을 모으고 있다.

앞서 말한대로 3DO나 레이저 액티브뿐만 아니라 슈퍼패미컴이나 메가드라이브 등 모든 게임기들이 사양을 올려가고 있어 그런 신기술을 받아들일 태세가 되어 있다.

이제까지 아케이드 게임이나 매킨토시 등 고기능 시스템에서만 실현할 수 있었던 여러가지의 인터액티브 게임이나 버추얼 게임도 가정용에서 가능하게끔 되고있다.

고기능 게임기 등장으로 소프트웨어도 변한다

하드웨어가 발전하면 소프트웨어에도 상당히 영향을 미친다.

슈퍼패미컴의 등장으로 화면의 확대, 축소가 가능하게 되고 그것이 RPG나 레이싱 게임의 연출효과를 높였다. 지금에 와선 그것이 당연하다고 생각하게 됐는데 앞으로는 폴리곤이나 실제사진의 효과가 당연시될 날이 올것이다. 예를들면 어드벤처 게임이 3D 컴퓨터 그래픽으로 표현되고 슈팅이나 레이싱 게임에 폴리곤이 사용되는것이 주류가 될 것이다.

그러나 3D나 폴리곤을 사용하지 않고서도 재미있는 게임이 나올수 있고 모든 게임이 현실에 가까워지지는 않을 것이다. 이후에 등장하는 슈팅게임이 모두 스타폭스와 같은 폴리곤 화면이라면 어느 것이나 비슷한 소프트웨어가 될 것이고 그렇게 된다면 재미없을 것이다.

따라서 3DO나 레이저 액티브라고 하는 새로운 게임기가 가지고 있는 고기능을 이용하여 어떤 소프트웨어를 개발하느냐가 더 중요하다. 여기 3DO의 사양을 소개한다. 3DO에는 중앙연산처리장치(CPU)로 고성능 RISC 칩을 사용했다. 이것은 영국의 반도체 메이커가 개발한 32비트 칩으로 현재 슈퍼패미컴이나 메가드라이브가 16비트의 CPU를 탑재했다는 것을 생각한다면 이것은 무섭게 고속인 것이다.

32비트 CPU라면 매킨토시 컴퓨터나 IBM PC에서 주로 사용하는 CPU이고 데이타의 명령어를 단축한 RISC칩은 최첨단의 제품이다. 그리고 2메가 바이트의 RAM 내장, 32킬로 바이트의 고성능 S-RAM, 3D 음원, 2배속 CD-ROM 드라이브 (종래에 비해 2배의 데이타 전송 속도를 가진 CD-ROM드라이브) 등, 최첨단의 IBM PC의 기능에 가까와지고 있다.

그러나 이 정도의 두뇌를 가진 가정용 게임기가 등장하게 된다면 그것에 따른 소프트웨어의 제작도 필요하게 될 것이다. 컴퓨터 그래픽이나 실제사진과 같은 화면에 뒤쫓아갈 필요없이"이것이야말로!"라는 말을 들을 정도의 게임소프트웨어가 등장하는 것이 더 중요하기 때문이다.

실제사진 이용한 게임 곧 출현

게임에 실제사진을 집어넣는다고 하는 실험은, 일본에서 PC엔진의 소프트웨어 셜록 홈즈에서 이미 실험되어졌다. 이것은 실제사진으로 사건을 전개해 나가며 어드벤처게임의 명령형식으로 원인을 찾아 해결해 나가는 게임으로 발매이후 유사게임이 무수히 등장하는 것을 기대했지만 유감스럽게 그 이후에 실제사진을 사용한 게임은 거의 찾아볼 수 없었다. 그래서 실제 사진을 가정용 게임에 사용한다는 것은 금기시되고 말았다.

세가는 독자개발 커스텀 칩을 탑재함에 따라 버추얼 머신을 성공시켰다. 다가오는 레이스 화면이 정말 훌륭하다

이것은 실제사진이 게임에 사용되기 쉽지않다는 것을 나타내고 있는 것이다. 실제사진은 매우 커다란 용량이 필요하고 게임화면에 딸려있는 「도트 그림」과 매치시키기가 무척 힘들다.

새로운 게임 시스템도 이런 면을 생각하지 않으면 안된다. 따라서 실제사진을 사용하지 않고 도트 그림이나 폴리곤으로 게임을 개발하는 편이 낫다는 주장도 나오고 있다.

실제 도트 그림만으로 된 재미있는 게임은 많이 나와 있고 실제사진을 사용하면 꼭 재미있는 게임이 된다고 하는 것은 아니기 때문이다.

닌텐도의 최신 기능 소프트웨어라고 한다면 「스타 폭스」라고 할 수 있다 카트리지에 탑재한 FX를 이용,폴리곤으로 구성된 화면을 멋지게 움직이고 있다.

물론 실제사진을 사용해 뛰어난 소프트웨어도 만들어질 수있지만 지금까지는 게임기의 기능이 그것을 받쳐주지 못했다.

이런 문제점이 최근 파이오니아가 발표한 레이저 액티브로 해소됐다. 이 제품은 실제사진을 의식한 게임기이다. CD-ROM과 마찬가지로 540메가 바이트의 용량을 가지고 더우기 60분의 화상(애니메이션이나 실제화면)+음성을 다룰 수가 있다.

그런나 역시 문제가 되는 것은 "어떤 소프트웨어를 만들 것인가"이다.

앞에 서술한대로 실제사진을 사용한 소프트웨어는 매우 어렵다. 그러나 참여를 결정한 소프트웨어 메이커 중에는 개발에 관계되어있는 파이오니아, 세가, NEC홈 일렉트로닉스, 이외에도 리버빌 소프트웨어, 허드슨 등이 참여의사를 같이하고 있다. 아마 처음부터 "움직이는 화면을 얼마나 잘 사용할까"라는 목적하에 게임개발을 하고 있기 때문에 조만간 멋진 소프트웨어가 탄생할 것으로 보인다.

멀티미디어 PC를 지향, FM-TOWNS를 가정용 TV로도 사용가능하게 만들어진 후지쯔의 게임기 '마티'

1시간분의 아날로그, 움직이는 화면과 540메가 바이트의 디지탈 데이타의 확보가능한 LD-ROM. 이것이 앞으로 어떻게 게임과 연결될지 실로 궁금하다

미래의 게임 향방

게임은 하드웨어의 기계적인 면과 소프트웨어의 프로그램으로 구성되어지는 엔터테인먼트 장르이다. 이 두가지가 폴리곤이나 실제사진, 커스텀 칩, CD-ROM 등에 의해 빠르게 발전하고 있다.

그러나 소프트웨어와 하드웨어가 확실히 똑같은 개념을 기반으로 발전하고 있는지는 아직 결론이 나오지 않은 상황이다. 실제사진이나 3D를 더욱 빠르게 움직일 수 있게 되어도 그것을 잘 살린 소프트웨어가 없는 한 유저는 외면한다.

현상황은 고기능의 하드웨어와 소프트웨어 개발기술이 등장해 있는 가운데 이 두가지 요소가 얼마나 일치해서 정말 재미있는 게임이 등장할까가 열쇠인 것이다.

5년 후의 게임머신

지금까지는 3DO 나 레이저 액티브 등 곧이어 등장할 최신 하드웨어를 위주로 1년후의 이야기를 해왔지만 지금부터는 좀더 미래적인 주제를 가지고 다루어 볼까한다.

현재 게임머신의 진화나 아케이드, 퍼스컴의 최신 동향을 재료로 하면 5년후의 게임이 어떻게 될것인가를 예측하는 것은 사실 그다지 어렵지 않다.

우선 「5년 후의 게임기」부터 이야기 해보자.

지금의 컴퓨터는 대개 32비트 CPU가 주류가 되어 있고 거기에 코프로세서라고 불리는 연산 능력을 보조하는 칩을 탑재하여 처리속도를 향상시키고 있다. 이러한 방식은 최근 16비트의 슈퍼패미컴에서도 사용되기 시작했고 「스타폭스」의 폴리곤을 움직이기 위해서 사용되었던 커스텀 칩 「슈퍼 FX」가 이 코프로세서에 해당한다. 그러나 「슈퍼 FX」에서도 그렇지만 가정용 게임의 경우는 코프로세서가 본체쪽이 아니고 거의 팩에 탑재되어 있다. 그러나 5년 후에 등장하는 게임기에는 이 코프로세서가 본체쪽에 조립되어져 있을것이다. 이렇게 하면 처음부터 폴리곤 등의 컴퓨터그래픽을 활발하게 활용할 수 있기 때문이다.

그리고 게임기의 두뇌에 해당하는 CPU는 3DO의 32비트를 능가하는 64비트가 채택되어질 것이다. 이것은 아타리 회사가 64비트의 CD-ROM머신을 개발하고 있다는 뉴스도 있기 때문에 어느 정도 확실한 전망이라 할 수있다. 좌우간 어떤 소프트웨어가 등장할지는 모르지만 실제 사진이나 컴퓨터그래픽이 이후에는 당연한 것처럼 사용되어갈 것은 틀림없다. 5년후 이 정도의 CPU 파워가 없다면 매우 부드러운 게임환경을 얻을 수 없을 것이다.

네트워크의 가능성

현재 가정용 게임이 팩이나 CD-ROM으로 판매되고 있다는 사실은 잘 알고 있을 것이다.

그러나 5년 후에는 과연 어떻게 될까. 이것은 하나의 가능성이지만 현재의 PC통신같은 형태로 게임을 살 수 있을지 모른다. 예를들면 원하는 게임이 있으면 컴퓨터에 전화회선을 연결하여 직접 게임메이커의 전용선으로 접근하여 거기에 기록되어 있는 신작게임을 가정의 게임기에 저장하는 것이다. 물론 나중에 게임 소프트웨어의 요금이 청구되겠지만…

이렇게 되면 인기 소프트웨어를 사려고 가게 앞에 줄을 서는 것도 없어지고 더우기 네트워크를 통해 모르는 사람과도 게임을 즐길 수가 있다. 한가지 더 말해둔다면 네트워크를 통해 집으로 가져온 게임 소프트웨어를 기록할 미디어에는 광자기 디스크가 사용되어질 것이다. 이것은 플로피 디스크처럼 데이타를 써넣을 수 있는 광디스크이다.

CD-ROM도 광디스크이지만 이것은 물론 데이타를 써넣을 수가 없다. 그러나 CD에 관계깊은 모 유명 전기메이커로부터 흘러나온 소문에 의하면 앞으로 2~3년내에 CD나 LD(듣고 보기만 가능)와 같은 광디스크가 데이타 입력(녹음, 녹화)이 가능한 광자기 디스크로 바뀌어갈 것이라고 한다. 그렇게 된다고 하더라도 일반가게에서 팔리고 있는 패키지 소프트웨어도 살아나갈 수 있기 때문에 네트워크와 패키지라고 하는 두가지의 소프트웨어 구입방법이 공존하는 세계가 될 것이다.

5년 후의 게임시스템 예상도

새로운 가정용 게임기 마티, 등장

-모든 가정에 PC따로, 게임기 따로 쓰는 불편 없어져-

이전부터 소문이 있었던 일본 후지쯔의 CD-ROM 게임기「FM - TOWNS MARTY(에프엠 타운즈 마티)」가 지난 2월 16일에 정식발표 되었다.

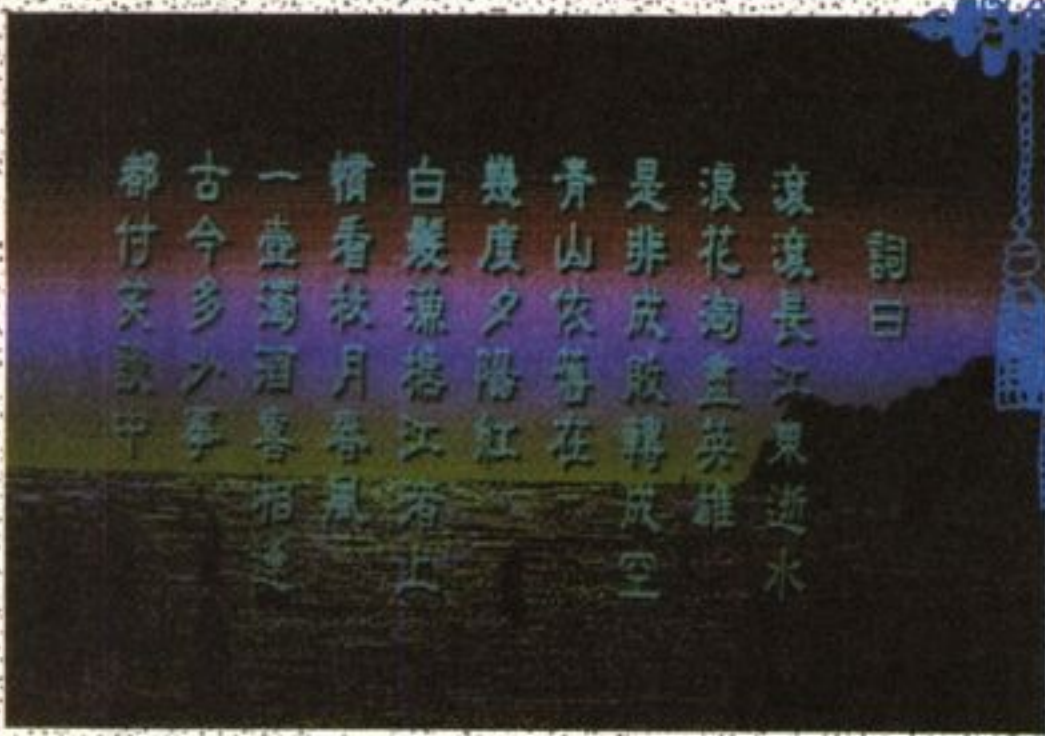
CD-ROM을 탑재한 일본 후지쯔사의 PC인 FM-TOWNS의 발표 이후 4년째이다.

가정용 게임기의 개념을 도입 좀더 가볍게 PC를 즐길 수 있도록 완구화시킨 것이 바로 '마티'이다. 외관이야말로 가정용 게임기 같지만 CD-ROM 드라이브와 3.5인치 플로피 드라이브를 1대 탑재해 기본적으로는 FM - TOWNS이다. 그래서 원래는 화면표시로 전용 모니터를 필요로 하지만 신개발의 "리스트(LIST) 방식" 이라고 불리우는 LSI에 의해 가정용 TV에 640×480 도트 상당의 화면을 표시하는데 성공한 제품이다.

보기에는 가정용 게임기 같으나 키보드와 마우스를 접속시키면 풀 장비의 PC로 둔갑. 스마트하고 PC답지 않은 디자인이 신선하다

현재 '마티'에서 사용할 수 있는 소프트웨어는 약 250종류. 교육에서 게임까지 넓은 폭의 장르별 소프트웨어가 준비되어 있다. '마티'의 발매를 기해 게임 소프트웨어 지원도 더욱 충실히 해나갈 것이고 결국 앞으로는 게임기 따로 PC따로 구입해야 하는 불편함이 없어지고 PC와 게임기가 통합된 멀티미디어 기기 1대면 게임부터 프로그램까지 폭넓게 활용할 수 있게되는 시대가 오는 것이다.

FM-TOWNS 마티

CPU	386SX상당(클럭16 메가헬쯔)
메인 메모리	2메가 바이트
탑재 음원	스테레오 PCMX8 스테레오 FMX6 CD 디지탈오디오X1
드라이브	CE-ROMX1 3.5인치 플로피디스크X1 IC 메모리카드X1
가격	98,000엔

IBM PC	국내 발매일	92/12/20	장르	전략 시뮬레이션	화면외국어 수준	한글 중
	제작사	소프트 월드	용량	2HD 3장 2D 1장	대상 연령	중교생
	국내 발매가	20,000원	발매원	(유)지관	게임 난이도	ABC ⒹEF

인기 전략 시뮬레이션 게임 삼국연의 한글판 등장

대만의 유명 게임 메이커 소프트월드의 인기 전략 시뮬레이션 게임 '삼국연의'가 한글로 컨버전하여 등장했다. 그동안 언어상의 문제로 전략 시뮬레이션을 기피하던 사람이라면 이번 기회에 전략 게임의 새로움을 느껴보길 권하고 싶다. '삼국연의'의 전체적인 스타일은 고에이의 '삼국지2'를 바탕으로 좀더 자세한 설정을 추가해 넣은 점이 특징이다. 난이도는 고에이의 삼국지보다 떨어지므로 전략 시뮬레이션의 초보자가 시작하기에 좋은 게임이라 하겠다. 그러나 프로텍터가 너무 철저해, 귀찮은 점도 있는데(특히 패스워드 입력과 키 디스크 사용)다음에 발매 예정인 '동방불패'에서는 개선되었으면 좋겠다.

게임의 배경 및 시대

'삼국연의'는 여러분이 잘아는 중국의 삼국시대를 배경으로 하고 있다. 불과 100여년도 채 안되는 시기에 수많은 영웅이 등장하고 사라져 갔으며, 중국 역사상 가장 파란만장한 역사로 기록되고 있다. 난세의 간웅 조조, 수성의 명수 손권, 덕망과 인의의 유비 등을 중심으로 제갈량, 관우, 장비, 사마의, 주유 등 이루헤아릴 수 없는 매력적인 영웅들의 등장은 삼국지를 읽는 독자라면 깊게 빠져들지 않을 수 없을 것이다. 이런 인물들과 시대를 배경으로 삼국 연의는 진행된다. 구체적인 게임의 시나리오는 다음과 같다.

1. 서기 189년 : 동탁이 어린황제를 붙잡고, 정권을 휘두르자 각지에서 영웅들이 일어나 동탁토벌군을 결성하는 시기이다. 유비는 같은 스승 밑에 있었던 공손찬을 따라 동탁 타도에 참여한다.

2. 서기 195년 : 군웅할거의 시대. 동탁을 타도한 군웅들은 손견이 우물 속에서 발견한 옥새때문에 또다시 대륙에 풍운이 불어온다. 한편 방랑하던 유비는 서주에 자리를 잡는데…

3. 서기 201년 : 조조와 원소는 관도에서 맞붙고, 유비는 신야에 웅크려 세력을 모은다. 유능한 군사(참모장)를 구하던 유비는 '와룡 봉추(제갈량과 방통을 뜻함)'의 소문을 듣는데…

4. 서기 208년 : 원소를 토벌한 조조가 유비와 손권을 노리고 감행한 침략은 주유와 제갈량에 의해 적벽에서 무산된다. 적벽에서의 승리 후 유비는 기약없이 형주땅을 손권에게 빌리는데…

서기 189년 1월춘

1번 시나리오의 지도

서기 195년 1월춘

2번 시나리오의 지도

3번 시나리오의 지도

서기 208년 1월춘

4번 시나리오의 지도

서기 220년 1월춘

커맨드의 사진, 한글로 되어 있다!

서기 215년 1월춘

5번 시나리오의 지도

서기 220년 1월춘

6번 시나리오의 지도

5. 서기 215년 : 유비는 제갈량의 천하 삼분지계에 의해 서촉땅을 차지하고 조조, 손권과 함께 삼국의 형세를 이룬다. 그러나 어이없게 형주땅을 빼앗긴 손권은 관우가 지키는 형주를 노리는데…

6. 서기 220년 : 조조가 죽었다…천하를 뒤흔들던 영웅들도 세월에는 어쩔 수 없는 것이다. 이 시나리오를 보더라도 해가 갈수록 사라져가는 영웅들과 새로이 등장하는 영웅들의 모습에 세월의 무상함을 느낄수 있을듯…

메인 커맨드는 10가지!

'삼국연의'의 메인 커맨드는 0~9까지 총 10가지이다. 대체로 '삼국지2'와 비슷해서 처음하는 사람이라도 익숙해질 것이다. 그러나 군주물품의 다양함이나 군대 종류의 다양함 등에는 주의가 필요하다. 또한 등장 인물마다 관직이 있어서 그에따라 거느릴 수 있는 군사의 수가 차이나므로 주의하길 바란다. 또 고에이의 삼국지와는 달리 한턴(한달)에 할 수 있는 일이 제한되어 있다. 시간을 잘 활용하지 않으면 안된다! 초반에는 내정에 신경을 많이 써서 국력을 증강시켜야 하며, 주위 국가와의 외교에 신경을 써야 한다. 무엇보다 인재의 등용이 중요한데, 6번 커맨드인 '인사'에 주의하여 새로운 인재의 발굴과 충성도 관리에 주의하자. 중반이후에는 전쟁이 중요한데, 전쟁의 시작 전에는 군사의 훈련과 무장에 주의하며, 모략과 책략의 이용으로 필요없는 전쟁은 피하도록하자. 또한 '삼국연의'에는 전쟁시 책략의 효과와 종류가 다양하므로 지략이 뛰어난 장군을 기용하는 것이 유리하다.

전쟁터에서는…

전쟁 시작 전에 군대를 배치하자

대전모드의 공성전(성을 공격하는 전투)

전쟁 발발시 군대는 중군, 선봉, 좌군, 우군, 후군의 5가지의 진영에 최대 각 10명씩의 장군을 배치할 수 있다.(삼국연의의 특이한 점이다) 군주가 전쟁에 참여할 때에는 군주가 전투를 지휘하며, 보통때에는 중군에 배치된 장군이 지휘관이 된다. 또 병사는 4가지 종류의 병종(군대의 종류)으로 분리되는데, 강력군은 모든 전투에 능하고, 산군은 산악전투, 수군은 물에서의 전투, 육지군은 육지에서의 전투에 능하다. 실제 전쟁터에서는 수 많은 종류의 전투가 벌어지는데, 장거리에서 공격하는 화살, 서로 전술을 겨루는 대전, 빠른 승부를 원할 때 사용하는 쾌전, 한쪽이 죽을 때까지 겨루는 사전, 병사에 상관없이 장군끼리의 승부를 가리는 개인전, 화공 수공 유인 등 두뇌로 적을 격멸하는 계략 등 다양한 전투가 영웅들 사이에 벌어진다!

게임문의 : 797-5307

국산 게임 소프트웨어

"국산 IBM PC 게임의 시장 가능성 선뵈"

—취재·김두원 기자—

최근 비공식적으로 국내에 유입된 대부분의 IBM PC 게임들이 내용 또한 폭력, 외설물이 적지않아 우리 고유의 정서를 해침은 물론, 국산 IBM PC 게임 SW 개발에 커다란 장애물로 부각됨에 따라 이에 대한 대비책이 절실히 요구되기 시작했다. 이런 시점에서 최근 컴퓨터 학습 및 국산 IBM PC 게임 SW 페스티벌이 열려 많은 이의 환영을 받았다. 이번 전시회는 국산 게임개발에 대한 앞으로의 효율적인 대응 방향을 제시하고 국내 IBM PC 게임 SW 산업발전의 활성화에 크게 기여한 것으로 평가받고 있다.

지난 2월 24일 한국정보문화센터 주최로 용산전자상가내 한국통신 소프트웨어 플라자에서 컴퓨터 학습 및 국산 게임 소프트웨어 페스티벌 공개행사가 개최됐다. 2월 27일까지

① 각 개발사가 자사의 학습 및 게임 소프트를 전시, 관람객들이 누구나 게임을 접해볼 수 있게 했다.
② 전시기간 중 대전 엑스포 '93 홍보코너가 설치되어 참석자들에게 홍보물 및 기념품을 나눠주었다.

나무 (문의처 ☎ 386—8867)

⊘화이어포스 (액션 아케이드 게임)

화면상에 스크롤되면서 공격해오는 빌딩 방어시스템을 저지하고 제어 컴퓨터를 정상화시키는 액션형 아케이드 게임. 화면상에 레이저 광을 목표로 무기를 발사하여 방어시스템을 파괴해 가면서 진행.

⊘스위트 컬렉션 (퍼즐형 게임)

일반에게 친숙한 카드게임의 규칙을 종합적으로 이용한 지능형 퍼즐게임. 랜덤하게 주어지는 칩상자에서 한장의 칩을 선택하여 가로, 세로, 대각선으로 조합시켜 총합계를 최대로 하는 것이 목표.

⊘아임 (어드벤처 게임)

비행기 사고로 과거의 기억을 잃은 채 헤매이는 주인공이 주어진 상황에 맞춰 자신의 정체를 알아가는 내용의 스토리가 전개. 정보가 습득되어감에 따라 비행기 추락사고는 자신을 해치려했던 사실을 깨닫게 되면서 사건은 더욱 긴박감이 더해진다.

막고야 (문의처 ☎ 596—1485)

⊘원시소년 토시 (아케이드 게임)

IBM PC 게임 최초로 기존의 만화 주인공을 게임에 등장시켜 친밀감을 강조한 게임. 만화잡지에 연재되었던 최신오씨의 '원시소년 토시'를 게임

페스티벌

4일동안 열린 이 행사는 자라나는 청소년들에게 컴퓨터와 정보통신에 대한 친근감을 확산시키고 컴퓨터 학습 및 컴퓨터 오락에 대한 올바른 인식을 심어줌으로써 국내 게임문화의 올바른 정착을 유도하기 위한 것으로 전시회와 세미나, 공개강좌로 진행됐다. 출품된 작품으로는 웅진미디어, 프로텍소프트웨어, 한국로보트 등 국내 CAI프로그램 제작사들의 게임형태의 교육용 소프트 10여점과 대학생들이 만든 20여종의 국산게임 소프트, 그리고 성일정보통신, 이인 등 음악카드 생산업체에서 생산한 8종의 국산 컴퓨터 음악용 소프트 및 컴퓨터 음악관련 장비 등이 전시됐다.

화. 다채로운 캐릭터의 동작과 거대한 다관절형 캐릭터 등장. 고속 다중스크롤의 실현.

세균전 II (보드게임)

바둑이나 장기와 같이 남녀노소 모두 즐길 수 있는 보드게임. 인공지능기법 사용으로 컴퓨터와의 대결과 컴퓨터끼리의 대결이 가능. 100여 개의 다양한 스테이지에서 대결할 수 있다.

관람객들은 중, 고생들이 대부분이었는데, IBM PC 게임에 관심있는 사람들도 많이 참석했다.

미리내소프트웨어
(문의처 ☎032-528-9176)

자유의 투사 (슈팅게임)

슈팅게임에서는 보기힘든 방대한 스테이지 구성. 게임의 자세한 배경 설명과 게임의 100%한글화. 작전에 따라 선택가능한 20가지의 특수무기. 총 10개(행성)의 스테이지로 구성. 각 스테이지는 미로형식으로 구성되어 비밀 통로를 찾아야만 보스를 만날 수 있다.

그날이 오면3 (슈팅게임)

새로운 화면 진행방식을 이용한 입체적 구성으로 3차원 게임을 연상시키는 다양한 적들의 움직임. 상하좌우 그리고 앞뒤 어디에도 안전한 곳은 없다. 다중 스크롤, 라인스크롤 등 하드웨어적 한계를 뛰어넘은 특수효과 사용.

슈퍼샘통 (액션RPG게임)

비주얼씬 사용. 슈팅과 액션모드의 첨가. 모두 26개의 월드로 구성되는 5개의 라운드. RPG모드 15 스테이지. 슈팅/액션 모드 11스테이지.

소프트액션
(문의처 ☎381-5225)

폭스레인저2(슈팅게임)

10여분동안 펼쳐지는 환상의 프롤로그. 다이나믹한 음성과 효과음 지원. 새로운 방식인 리얼뷰 타입의 3차원 보너스 스테이지. 슈팅게임의 모든 스크롤 방식을 지원(3차원, 횡스크롤, 종스크롤). 수많은 캐릭터 등장.

EARDIS (어디스 : 슈팅게임)

게임 그래픽 30% 이상을 3차원 모델링. 헤비메탈의 배경음악 삽입 국내 최초의 2인용 게임이다.

NF 43

IBM PC게임유저들을 위해 소프트액션에서 무료로 배포하는 디스크 잡지. 격월간 발간될 예정.

컴퓨터 음악관련하드웨어, 소프트웨어도 전시됐다. 사진은 피시라운드의 YES-1 하이 파이 오디오 카드

현대전자
(문의처 ☎528-9345)

스핑 (사고형 퍼즐게임)

칼라 및 모양별로 엇갈려 있는 열쇠를 회전하는 망치 및 스핑(SPING)을 이용해서 자물쇠를 여는 게임으로서, 지구력과 순발력이 요구되는 사고형 퍼즐게임.

얼굴없는 스파이

중학교 교과과정에서 다루는 과학적인 원리 및 법칙을 모두 모아 하나의 스토리로 구성한 아케이드형 어드벤처 게임으로 이야기보따리를 응용한 교육용 소프트웨어의 사례를 잘 보여주고 있다.

허르미의 타자여행

허르미의 타자여행은 컴퓨터 사용자가 단계적인 실천과정을 통하여 보다 숙련되게 타이핑 할 수 있도록 지원해주는 종합 타이핑 연습 프로그램이다.

전국대학컴퓨터 써클 연합회
(문의처 ☎607-1368)

말꼬리물고 늘어지다 가위 바위보

끝말잇기 놀이를 컴퓨터 또는 두대의 컴퓨터를 연결, 상대방과 단어를 주고받는 게임이다. 정해진 단어수가 되면 다음 스테이지로 넘어가며 한번 사용된 단어를 사용하면 가위바위보로 승부를 가려서 이겨야지만 게임이 이어진다.

⊘ 퀴즈아카데미 (QUIZ ACADEMY)

I8255A를 이용하여 직접 만든 인터페이스 회로와 스위치 회로로 IBM PC와 스위치를 연결하여 정답번호를 키보드 입력이 아닌 스위치로 선택해서 문제를 맞추는 프로그램.

⊘ GO-BACK-JUMP (고백 점프)Ⅱ

단체로 M.T를 가거나 할 경우 많이 등장하는 GO-BACK-JUMP Ⅱ 게임을 컴퓨터와 즐길 수 있는 게임이다. 256 칼라 그래픽으로 스캔한 인물들이 출현하여 아기자기한 구성으로 즐길 수 있다.

전국대학전산학과 연합회 (문의처 ☎607-1367)

⊘ 이니언

이니언 숲 곳곳을 여행하며 원인모를 재난의 비밀을 풀어나가는 아케이드성 롤플레잉 게임이다. 주인공은 칼과 마법으로 무장되어 있으며, 간단한 대화도 할 수 있다. 게임이 진행될수록 마법사는 성장한다.

⊘ 오목

제 1회 한국과학기술대학교 컴퓨터 게임경진대회 오목 부분 1위작품이다.

웅진미디어 (문의처 ☎741-1759)

⊘ 웅진소프트마을

웅진 소프트마을은 공부와 놀이가 하나로 결합되어 있어서, 놀이하듯 신나게 공부할 수 있는 교육용 소프트웨어들의 모임이다. 웅진 소프트마을은 교과내용을 재미있는 게임으로 풀어서 공부의 부담을 줄인 프로그램.

(주)한국로보트 (문의처 ☎717-7323)

⊘ 컴퓨터음성학습시스템

교육용 및 일반 IBM PC에서 자연음을 지원하여 코스웨어 설계자가 교수하고자 하는 내용을 시청각으로 처리하여 학습효과 및 학습의욕을 증진할 수 있다. 사진은 미로게임은 단어학습.

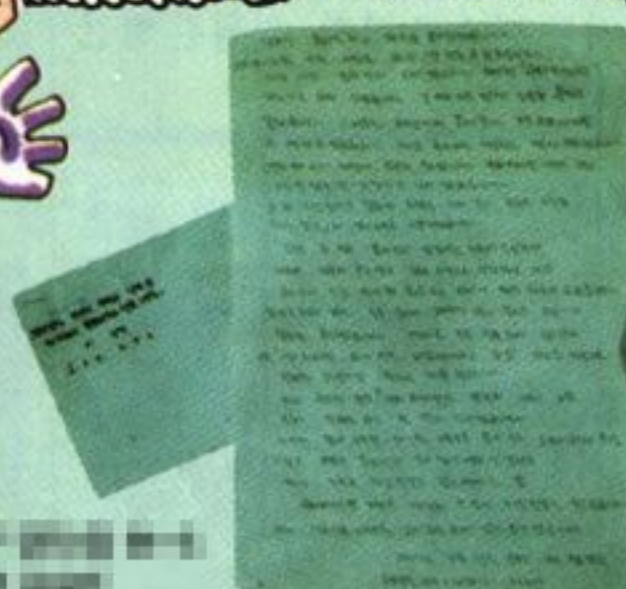
한국비지니스 컨설팅(주) (문의처 ☎841-1201)

⊘ 영어단어그림사전

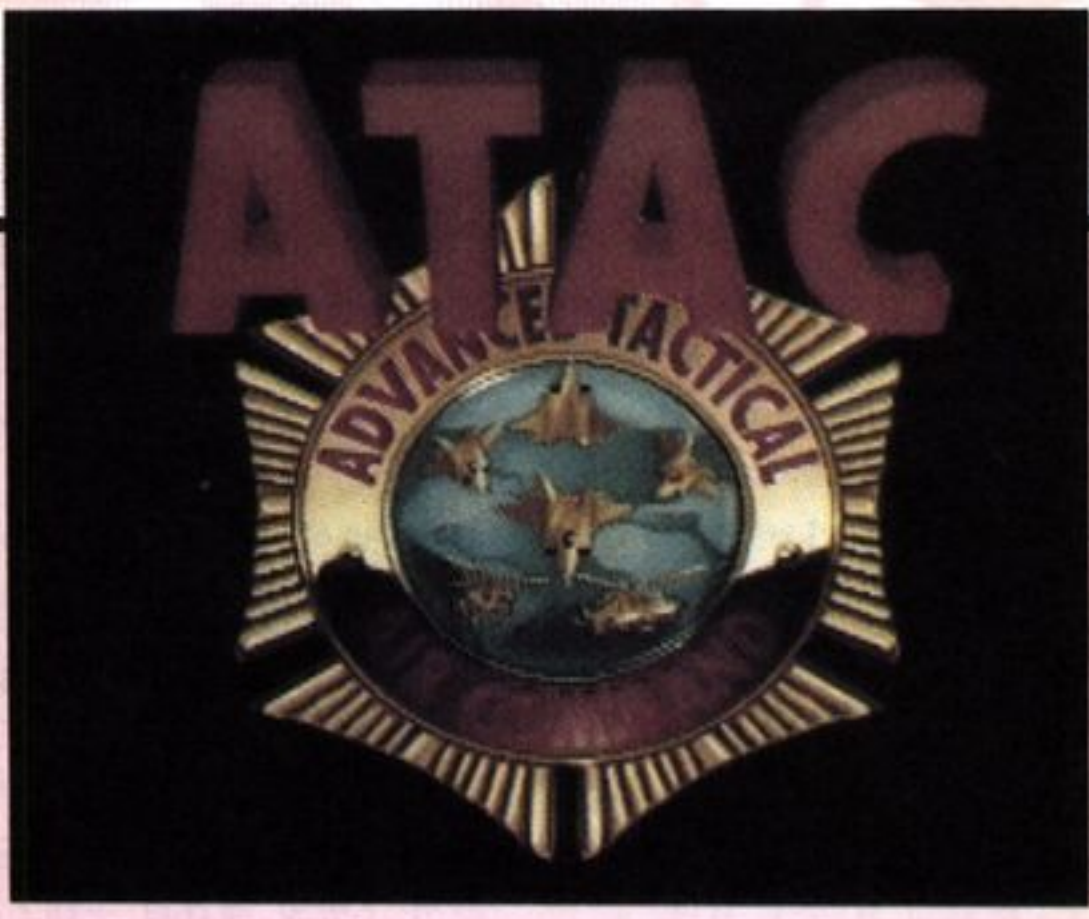
영어단어 그림사전은 사용자로 하여금 쉽고 재미있게 영어단어를 배우고 공부할 수 있도록 정지화면, 움직이는 화면, 음성, TEXT등을 종합하여 만들어진 멀티미디어 S/W이다.

잠깐만

슈퍼패미컴에 얽힌 슬픈 이야기
-슈퍼패미컴과 학생 편-

부지런히 점수를 얻어, 슈퍼패미컴을 받으시기까지 이 사진으로 위안을 삼으세요.

위안 챔프점수 500점

멀리(서울을 기준으로) 경상남도 마산시 회원구 양덕1동에서 이제 막 고등학교에 입학하시고, 본격적으로 게임세계로 뛰어든 이상민 애독자의 사연이 우리를 슬프게 만듭니다. 고등학교 입학 시험준비로 그동안 즐겨오던 게임을 멈추고 무려 1년여를 게임을 즐기지 않고, 열심히 공부해서 마침내 고입 시험을 잘 치를 수 있었답니다. 덕분에 부모님께 조르고 졸라서 슈퍼패미컴 및 게임팩 등을 구입할 수 있었고, 오락실에 가지않아도 집에서 즐겁게 게임을 즐길 수 있는 꿈결같은 시간들을 보낼 수 있었답니다. 그런데 어느날 운명의 날이 다가왔답니다. 약 1달전 여느 때와 같이 비어있는 집에 돌아와보니, 책상서랍은 열려있고 지갑이 열려있고…불길한 예감이 들어 거실에 나가보니! 슈퍼패미컴…각종 게임팩…이 없어졌데요. 다른 물건은 아무 이상도 없었데요. 하옇든 으악! 도둑이 들었다! 는 생각밖에는 나지않더래요. 그 이후 이곳저곳 수소문을 해보았지만 (부모님이 감추었나 물어보고…친구들이 잠깐 빌려갔나 물어보고…), 마음만 더 아팠지 헛수고만 했었더래요. 그러고난 지금 본인에게 유일한 낙은 정기구독을 신청, 친하게 지냈던 게임챔프를 읽는 것뿐이래요. 그러다가 게임챔프 4월호 본지 P155 잠깐만 '챔프에 얽힌 아름다운 이야기-게임지와 학생편-'을 무심히 보게 됐고, 자신도 이렇게 게임챔프에 슬픈이야기를 보내게 됐더래요.

저희는 게임챔프 애독자의 슬픈이야기를 접하고, 그냥 지나칠 수 없었습니다. 따라서 이상민 애독자에게는 500점의 '위로 챔프점수'를 드리고자 합니다. 참고로 이상민 애독자에게 커다란 비밀을 하나 알려드릴께요. 본지에 나오는 「텔레파시 퀴즈」는 상당히 어려워 정답자가 열 손가락으로 꼽을 정도랍니다. 정답을 맞추시기만 하면 슈퍼패미컴을 얻을 수 있는 확률이 매우 매우 높지요. 아무쪼록 너무 낙심하지 마시고 희망을 가지세요!

ATAC

—마약상을 소탕하라—

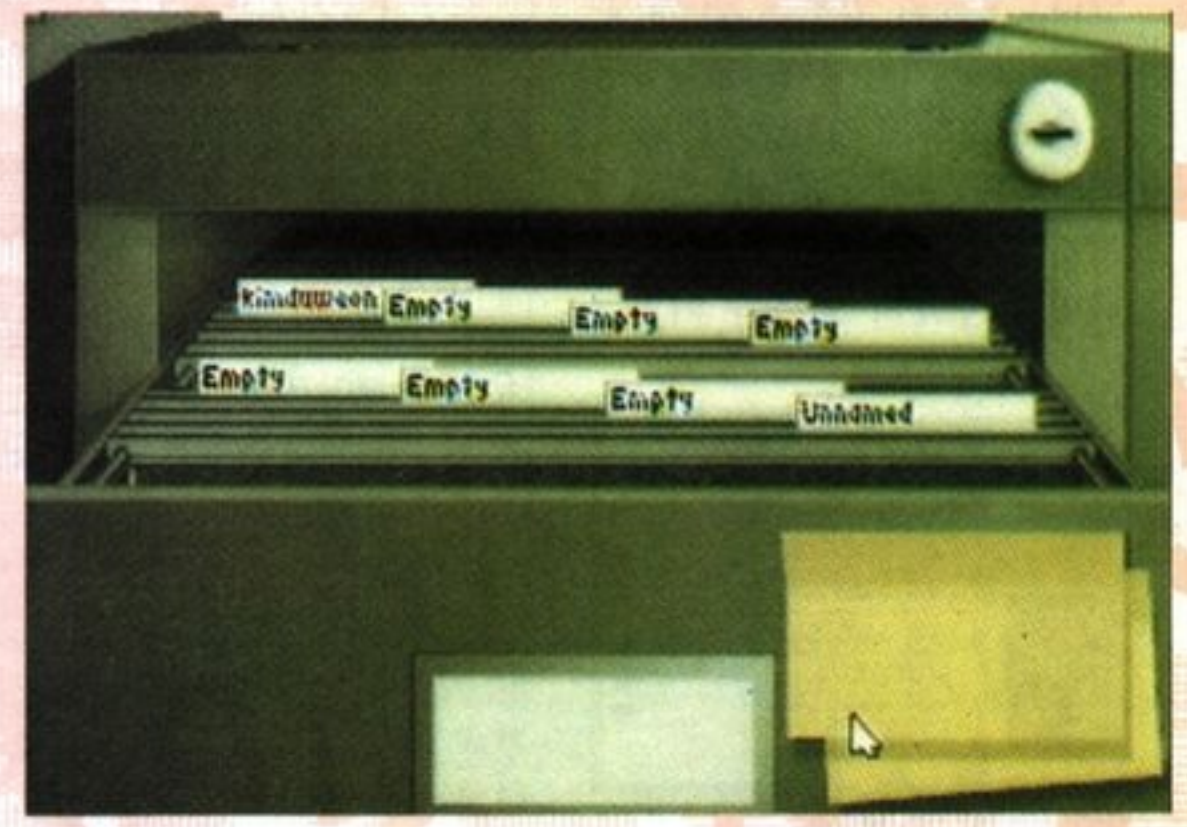
IBMPC	국내 발매일	93/4/3	장르	비행 시뮬레이션	화면외국어수준	영어 상
	제작사	마이크로프로즈	용량	2HD 2장	대상 연령	중고생
	국내 발매가	30,000엔	발매원	SKC	게임 난이도	A Ⓑ C D E F

게임의 소개

이 게임은 2003년, 콜롬비아의 고질적 문제인 마약과의 전쟁을 배경으로 하고 있다. 당신은 대마약 전문 전투비행부대의 사령관이 되어 8명의 우수한 파일럿과 대전차 공격 헬기 AH-64 아파치 8기, 그리고 최신예 전투기인 F-22 8기를 이용하여 콜롬비아내 깊숙히 뿌리박혀 있는 마약상 등을 소탕하여야 한다.

오프닝 2

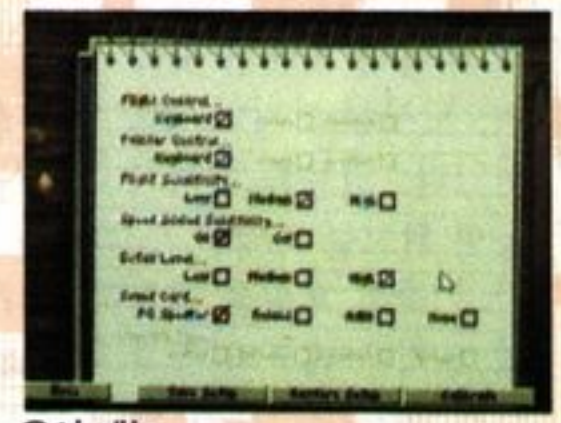
게임의 시작

멋진 오프닝이 지나가고, 키보드나 마우스의 버튼을 누르면 곧바로 게임을 시작하게 된다. 물론 이 전에 플레이어의 등록을 해야 한다. 이 게임은 기존의 마이크로프로즈 게임들과는 달리, 캠페인 모드라는 것이 있다. 이것은 하루하루 날짜가 흘러가면서 실제로 작전을 지휘하는 것과 같이 매일 그날의 임무를 받고 그것을 수행해 나가는 모드이다.

플레이어 등록 화면

* 캠페인 모드에는 풀 캠페인과 리미티트 캠페인이 있는데, 전자의 경우엔 모든 마약 세력과의 전투를, 후자는 하나의 마약 세력과의 전투를 진행시켜 나간다. 그리고 이 게임에선 게임에 등장하는 파일럿들의 콜사인(파일럿을 호출할 때 부르는 이름)도 고칠 수가 있다. 가까운 사람들의 이름으로 파일럿을 구성해 보는 것도 좋을 것이다.

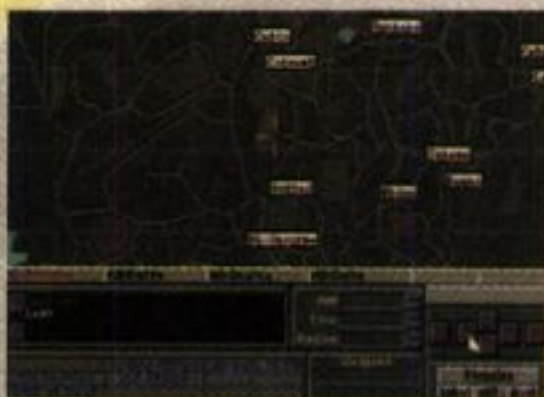
캠페인 모드를 선택한다.

옵션 메뉴

자, 그럼 이제 본격적으로 마약 전쟁에 참여해보자.

3월 3일. 날씨는 맑다. 대 마

하루의 작전을 계획하는 화면.

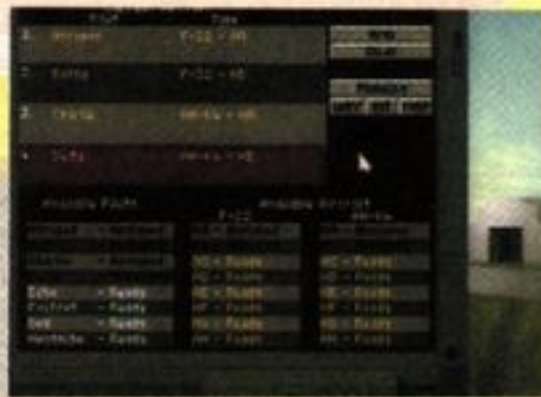
약 소탕작전 부대로 임명받은 우리 부대는 오늘 부터 본격적인 작전에 투입될 예정이다. 일단 오늘 하달된 임무를 살펴보았다. 오늘의 임무는 3곳에 흩어져 있는 마약상의 트럭과 마약을 수송하는 기차, 그리고 마약상들의 도시였다. 한 트럭은 기지에서 가까운 곳에 있었고, 나머지 두대의 트럭과 기차는

작전 명령을 받아본다.

목표물의 위치를 파악한다.

조금 멀리 떨어진 곳에 있었으며, 도시는 기지의 남쪽 부근에 있었다. 임무를 받아서 목표물들의 위치를 파악한후, 나는 대강의 작전 계획을 세웠다. 1대의 트럭은 대전차 공격 헬리콥터인 AH-64 1대가 맡기로 하고, 다른 두대의 트럭과 기차는 최신예 전투기인 F-22 1대가, 그리고 도시의 공격은 F-22 2대가 합동 작전을 벌이기로 계획했다.

* 인텔리전스 리포트(Intelligence Reports)는 할당받은 임무를 알려준다.
임무의 옆에 있는 지도표시를 클릭하면 목표지점을 표시하게 된다.
데이(DAY)〈,〉: 이미 진행한 작전일 경우 전날의 작전명령을 다시볼 수 있게 한다.
페이지(PAGE)〈,〉: 임무가 많을 경우 다음 페이지로 넘어가게 한다.
서머리(Summary): 작전 명령을 요약해서 보여준다.

처음 받는 브리핑의 갯수는 3~5개 가량. 맵 화면상에서 지정된 목표물들을 체크해보고, 대강의 작전계획을 수립한다. 작전계획의 수립은 지정된 목표의 종류와 거리에 따라 다르게 하여야 하는데, 만약 트럭을 부수는 등의 쉬운 임무라면, 각 작전기들을 나누어서 행동하게 하여 최단시간 내에 작전을 완료할 수 있도록 한다. 빠르면 빠를수록 적의 대응은 늦어지게 되니까 말이다. 배나 기차를 공격하는 경우에는 이보다 조금더 세심한 배려가 요구된다. 호위기와 공격기를 함께 출격시키는 것이 좋다. 만약 적의 기지나 마을을 공격하는 경우라면, 모든 작전기가 함께 출격해서 일격에 끝낼 수 있어야 한다. 특히 적의 기지가 목표인 경우에는 적의 반응이 상당히 빠르므로, 한번 스쳐지나갈 때 끝낸다는 기분으로 공격하는 것이 좋다. 두번째 공격에서는 이미 적의 반격을 받게 된다. 또 다른 방법으로 모든 작전기를 분산시켜 작전을 하되, 서로의 루트를 A기의 제 2목표는 B기의 제 1목표, B기의 제 2목표는 C기의 제 1목표 식으로 해서 공격망에서 빠져나갈 수 없게 할 수도 있다.

대강의 작전 계획을 세우고 나서, 작전에 나갈 작전기를 준비하기 위해 나는 에어크래프트 프리퍼레이션(Aircraft Preparation)메뉴로 들어갔다. 거기서 3대의 F-22와 1대의 AH-64를 선택하고, 1대의 AH-64에게는 2대의 사이드 와인더 미사일과 16개의 헬파이어 대전차 미사일을, 트럭과 기차를 공격할 F-22에는 4발의 사이드 와인더 미사일과 8발의 슬릭 폭탄, 그리고 4발의 매브릭 공대지 미사일을 장비하였고, 도시를 공격할 2대의 F-22에서 1대는 공중전용으로 선정, 8발의 사이드와인더 미사일에 6발의 암람 미사일을, 다른 1대는 지상전용으로 해서, 6발의 매브릭 공대지 미사일과 8발의 슬릭 폭탄을 장비하였다.

에어크래프트 프리퍼레이션

* 에어크래프트 프리퍼레이션(Aircraft Preparation)을 선택하면 출격할 기종과 파일럿 그리고 무장을 선택하는 메뉴가 나타난다. 기종과 파일럿의 선택은 노란 글자로 되어 있는 파일럿들 중 원하는 파일럿을 선택해서 누름으로써 간단히 끝난다.
암(Arm): 선택된 기체의 무장을 선택한다
크리어(Clear): 선택된기체를 취소한다

무장의 선택

무장은 기종에 따라 각각 다르다

〈EX〉 F-22에 달 수있는 무장 * 한 파일론에 달 수있는 무장수

AIM-9 사이드 와인더 * 4 : 공중전용 중거리 미사일
AIM-120 암람 * 2 : 공중전용 중장거리 미사일
AGM-65 매버릭 * 2 : 대지상 유도 미사일
GBU-12 페이브 웨이 * 3 : 대지상 유도 미사일
MK-82 슬릭 * 4 : 대지상용 일반 폭탄
AGM-84 하푼 * 1 : 대함용 유도 미사일

F-22의 무장

〈EX〉 AH-64에 달 수있는 무장 * 한 파일론에 달 수있는 무장수

AIM-9 사이드 와인더 * 1(양쪽 날개 끝에만 달 수 있다) : 공중전용 중거 리 미사일
AIM-92 스팅거 * 2 : 공중전용 단거리 미사일
히드라-70 FFAR * 19 : 대지상 로켓탄
BGM-71 토우 * 4 : 대지상 유도 미사일
AGM-114 헬파이어 * 4 : 대지상 유도 미사일
AGM-65 매버릭 * 1 : 대지상 유도 미사일

펭귄 * 1 : 대함용 유도 미사일 Supplies(보급품, 이것을 장비하면 다른 것은 전혀 달 수없게 된다.)

AH-64의 무장

작전 계획이 수립되었다면, 출격할 기종을 선택한다. 중장거리 작전이나 기지공략전에는 F-22를, 단거리 작전엔 AH-64를 선택하는 것이 바람직하다. 단거리라도 적의 반응이 빠르다고 생각되는 경우엔 F-22를 선택하자. 하지만, 대지상전의 경우에는 AH-64가 효과적으로 더 확실하다는 것을

무장예 1. 공중전용 무장

잊지말아야 한다. 그렇지만 AH-64는 공중전 능력이 방어 이상은 되지 않으므로, AH-64만의 작전은 확실히 무리이다. 가장 이상적인 형태로는 근접해 있는 적 트럭 등의 공격에는 3대의 AH-64 지상 공격조와 1대의 F-22 경계기, 근접해 있는 적의 기지등의 공격에는 2대의 F-22의 1차 타격조와, 2대의 AH-64 2차 타격조로 구성해서, 1차 타격조는 2차 타격조가 공격할 동안 대공방어를 하는 형식이 있다. 여기까지 결정했으면 이제 무장을 선택해야 한다. 무장의 선택은 각 공격 목표의 성격에 맞는 무기로 무장해야 하는 것은 당연할 것이고, 특별한 일이 없는 이상 대공전인지 대지상전인지를 확실히 하여 전문적으로 무장시키는 것이 좋다. 예를 들어 트럭 등의 움직이는 목표를 공격할 때에는 매브릭을, 건물 등의 움직이지 않는 고정목표에는 페이브웨이나 슬릭을 사용한다. 공중목표에 대해서는 사이드 와인더가 사정거리가 짧지만, 무장수가 많다. 암람의 경우에는 그와 반대로 사정거리가 긴 대신 무장수는 적다. 하지만 공중전에서의 가장 기본적인 무기는 기관포인것을 잊으면 안된다. 목표가 배인 경우에는 하푼을 사용해야 한다.

AH-64의 무장인 경우, 강한 장갑을 가지고 있는 때에는 헬

무장예 2. 지상전용 무장

파이어를, 조금 약한 장갑을 가지고 있을 경우에는 토우를 사용하며, 히드라는 고정된 목표 등에 이용한다. 매브릭은 다용도로 이용할 수 있다. 대공무기로는 스팅거와 사이드 와인더가 있는데, 스팅거의 경우에는 두발에, 모든 파이론에 장착할수 있지만, 이것으로 빠른 제트기를 격추하기란 조금 무리이다. 가급적이면 사이드 와인더로 무장하는 것이 좋다. 펭귄은 대함병기이므로, 배를 공격할때 사용한다.

무장예 3. 헬기의 무장

작전기의 무장까지 끝나자, 나는 작전계획을 입력하기 위해서 다시 캠페인 맵으로 들어갔다. 그러자 이제까지 없었던 판넬의 상단에 4개의 작전기 이름이 표시되어 있었다. 작전계획은 이것을 이용해 하는 것이다. 먼저 원하는 작전기를 선택한

특정한 목표물은 이름이 나타난다.

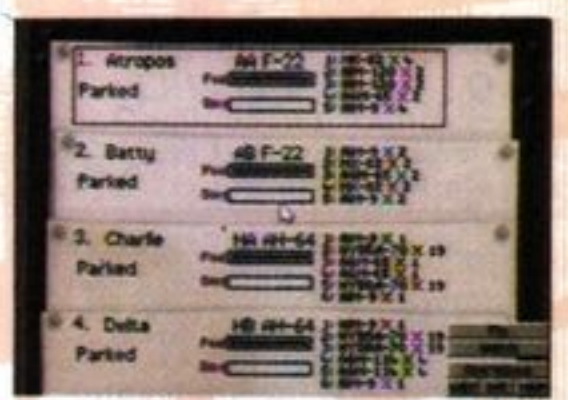
다음, 작전기의 목표지점을 선택한다. 만약 특정한 목표일 경우에는 목표 커서에 그 목표의 이름이 나타나게 된다. 목표를 선택한 다음에는 그 목표에 대한 명령을 입력하는 식으로 작전을 입력하는 것이다. 난 여기에서 헬기에는 가까운 트럭의 공격을, 2대의 공중전용 F-22와 지상전용 F-22에는 도시의 공격을, 나머지 1대는 트럭과 기차를 공격하도록 명령했다.

작전계획의 수립도, 각 기체의 배정과 무장도 끝났으면 이제 본격적으로 작전 계획을 입

작전 계획의 입력

* Alt, 타임(Times), 래디우스(Radius), 웨폰(Weapons)는 각각 그 임무때의 고도, 범위, 사용 무기를 지정하고, 알려준다.
딜리트(Delete): 지정된 임무를 삭제한'
플라이투 포인트(Fly To Point): 지정된 위치로 이동한다
웨이트 엣 포인트(Wait at Point): 지정된 위치에서 대기한다
그라운드 어택(Graound Attack): 지정한 지상 목표물을 공격한다
에어 어택(Air Attack) 지정한 범위내의 공중 목표물을 공격한다 (F-22만)
윙맨투(Wingman to): 지정한 기체와 함께 작전을 한다
드롭 서플라이(Drop Supplies): 지정한 지점에 보급품을 투하한다 (AH-64만)
레스큐 파일럿(RescuePilot): 지정한 지점에서 구출작전을 한 다 (AH-64만)

력해야 한다. 작전 계획의 입력은 조금 까다롭지만, 언제라도 변경할 수 있으므로, 너무 복잡하게 하지 않는 것이 좋다. 기본적으로 하나의 목표에 한번의 공격명령이면 충분하다. 조금 세심한 작전이 필요한 경우에는 재차 공격명령도 내려줄 수 있고, 일정 위치에서 잠시 대기하여 근처로 날라오는 적기를 요격할 수도 있다. 헬기의 경우에는 인명 구조 라던가, 보급품 투하도 가능하다. 그리고 윙맨의 경우에는 절대 지상공격은 하지 않는다. 그리고 이것은 버그인데, 윙맨이 있는 상태에서 매브릭을 발사하면 윙맨이 그냥 폭발되어 버린다. 주의하자.

이렇게 해서 작전 계획까지 모두 끝나면, 이제부터 본격적인 전투에 들어가게 되는 것이다. 비긴 투데이즈 미션(Begin Today's Mission)을 선택해서 다음 화면으로 넘어간다. 다음 화면으로 넘어가면 몇가지 메뉴가 더 생기는데, 일단 에어크래프트 스테이터스(Aircraft Status)를 선택하자. 이것은 각 기체의 상태를 보여주는 것이다. 여기서 만약 비행기를 직접 조종하고 싶으면 원하는 작전기를 선택하고 플라이(Fly)를 선택하고, 그냥 작전이 진행 되는 것을 보고만 싶다면 워치(Watch)를 선택한다. 나는 트럭과 기차 공격에 직접 나서기로 했다.

각 작전기들의 상태를 보여준다

Fly를 선택하고 잠시후에 나는 완전 무장된 F-22에 올라타 있었다. 이리저리 시점의 변화를 확인하고 계기판을 점검하고 있을때, 헬기와 다른 전투기들이 출격했다는 메시지가 나타났다. 나도 이륙할 준비를 했다.

나는 이륙을 하기 위해 먼저 출력을 최대로 올렸다. 갑자기

* 시점의 변화와 비행 상태 변화는 다음의 키들로 이루어진다.
F1 : 조종석에 앉아 밖을 관찰한다
Shift+F1 : HUD를 통해 전체 화면을 사용하여 밖을 관찰한다
F2 : 밖에서 고정하여 선택한 헬기나 전투기를 관찰한다
F3 : 밖에서 선택한 헬기나 전투기를 관찰한다
F4 : 공격시 관찰 모드
Shift+F4 공격시 관찰 모드 : 목표물을 보여준다
F5 : 미사일을 통해 목표물을 관찰한다
Q/A : 관찰 모드에서 확대/축소를 한다
Shift+1/2/3/4 : 각 기체의 조종석으로 이동한다
F6 : 조종석 좌측의 비행상태를 표시한다
F7 : MFD(목표 관찰화면)을 ON/OFF한다
F8 : HUD의 표시를 ON/OFF한다
Z/X 레이더의 범위를 확대하거나 축소할 때 사용한다
7 : 자동 비행 모드를 ON/OFF한다
Shift+Z : 시간의 흐름을 빠르게 한다. 16배까지 할 수 있다
Shift+X : 보통의 시간 흐름으로 돌아오게 한다
Ins : 조종간의 민감도를 변경한다
Alt+H : HUD 모드
Esc : 맵 화면에선 코크핏으로, 코크핏에선 작전실로 돌아간다
Alt+P : 게임의 일시 정지
Alt+D : 디테일의 레벨을 3단계로 선택한다
Alt+Q : 도스로 빠져나간다
Tab : 항법목표를 아군 비행장으로 전환시킨다

* F-22에서 사용하는 키
6 : 랜딩 기어를 올리고 내린다
9 : 바퀴 브레이크 ON/OFF
0 : 공기 브레이크 ON/OFF
F9 : 플랩을 내린다
F10 : 플랩을 올린다
Delete : 방향타를 왼쪽으로 민다
PageDown : 방향타를 오른쪽으로 민다
Del+PageDown : 방향타를 가운데에 놓는다
Alt+E : 탈출

후방 화면

양 측면 화면

관찰모드

미사일 추적 화면

관찰 화면에서도 HUD를 볼 수 있다

목표물 관찰 화면

* 기체의 조종은 다음 키들로 이루어 진다.
Alt+J : 조이스틱 모드
Alt+M : 마우스 모드
Alt+K : 키보드 모드
- : 트로틀을 내린다
+ : 트로틀을 올린다
Shift+- : 트로틀을 최소로 한다
Shift++ : 트로틀을 최대로 한다

* AH-64에서 사용하는 키
Home : 콜렉티브를 올린다
End : 콜렉티브를 내린다
Del : 꼬리 날개를 왼쪽으로
PageDown : 꼬리날개를 오른쪽으로
Del/Pgdn : 가운데를 유지한다
Return : 보급물자를 내린다

작전에 필요한 모든 제반 절차를 완료했으면, 이제 실질적인 비행에 들어간다. 이 게임의 특징은 특정한 플레이어의 기체가 없다는 것이다. 이 말은 작전계획만 짜놓고 컴퓨터에 일임하게 할 수도 있으며, 이 작전기를 탔다가도 저 작전기로 바로 조종을 옮겨갈 수도 있다. 어쨌든 여기까지 해놓았는데, 아무 것도 안하고 보고만 있는 것도 민숭민숭하므로 직접 출격해 보기로 한다. 작전 계획 부분을 빠져나오면, 플레이어는 자신이 정한 기체의 조종석에 올라타 있게 된다. F-22의 경우에는 출력을 100%로 올린다. 그러면 서서히 기체가 활주로를 달리기 시작하는데, 속도계가 180이상 엔진소리가 커지면서 기체가 천천히 달리기 시작했다. 속력이 200을 넘었을 때 기수를 들었고, 기체는 하늘로 날아 올랐다. 난 고도가 500피트를 넘자 바퀴를 집어 넣고, 고도가 5000피트가 되었을 때 비행기를 수평으로 놓은뒤, 천천히 목표지점을 향해 기수를 돌렸다.

F-22의 조종석

AH-64의 조종석

대공 미사일 공격

대지 미사일 공격

이 되고 천천히 기수를 들면 이륙한다. 이륙하면 곧장 바퀴를 집어 넣고 계획대로 비행한다. AH-64의 경우에는 조금 까다로운데 일단 출력을 최대로 올린 다음, 콜렉티브를 올린다. 그러면 서서히 기체가 뜨기 시작한다. 일단 콜렉티브를 올리고 내리는 것으로 기체의 상승과 하강이 조정되지만, 앞으로 나아 가려면 기체를 움직여야 하고, 그럴 때마다 조금씩 고도가 떨어지게 된다. 그러므로 세심한 조종이 요구된다.

목표지점에 가까와지자, 나는 레이더를 한번 자세하게 살펴본 후 매브릭 공대지 미사일로 무기를 바꾼뒤, 목표를 찾아 보았다. 몇개의 지상 목표들 사이에서 트럭이 나타났고, 그쪽으로 기수를 돌리자 HUD에 사각형이 하나 나타났다. 목표와의 거리가 조금씩 줄어들었고, 사각형이 빨간 마름모로 바뀌면서 LOCK이란 글자가 나타난 순간, 지체없이 발사했다. 매브릭은 거친 발사음을 내며 목표를 향해 날아갔다. 그 다음 또

* 공격을 위한 키들은 다음과 같다.
스페이스(Space) 무기의 선택
리턴(Return) 무기의 발사
백 스페이스(Back space) 기관포의 발사
B 목표물을 설정
N 다음 목표물을 설정

다른 트럭으로 목표를 돌려 다시 한발을 발사했다. 잠시후 두 발 모두 명중했다는 보고가 들려왔고, 나는 기수를 기차쪽으로 돌렸다.

공격은 기본적으로 원하는 목표를 추적해서 목표가 사정거리

기관포 공격

내로 들어오면 발사하면 된다. 하지만 무기에 따라 공격법도 약간씩 달라진다. 사이드와인더, 암람, 매브릭 등의 유도성 미사일의 경우에는 단순히 HUD안에 목표가 록(LOCK)되기만 하면 그대로 발사해주면 된다. 하지만 슬릭같은 폭탄의 경우에는 화면에 나타난 원과 목표인 사각형이 합쳐진 상태에

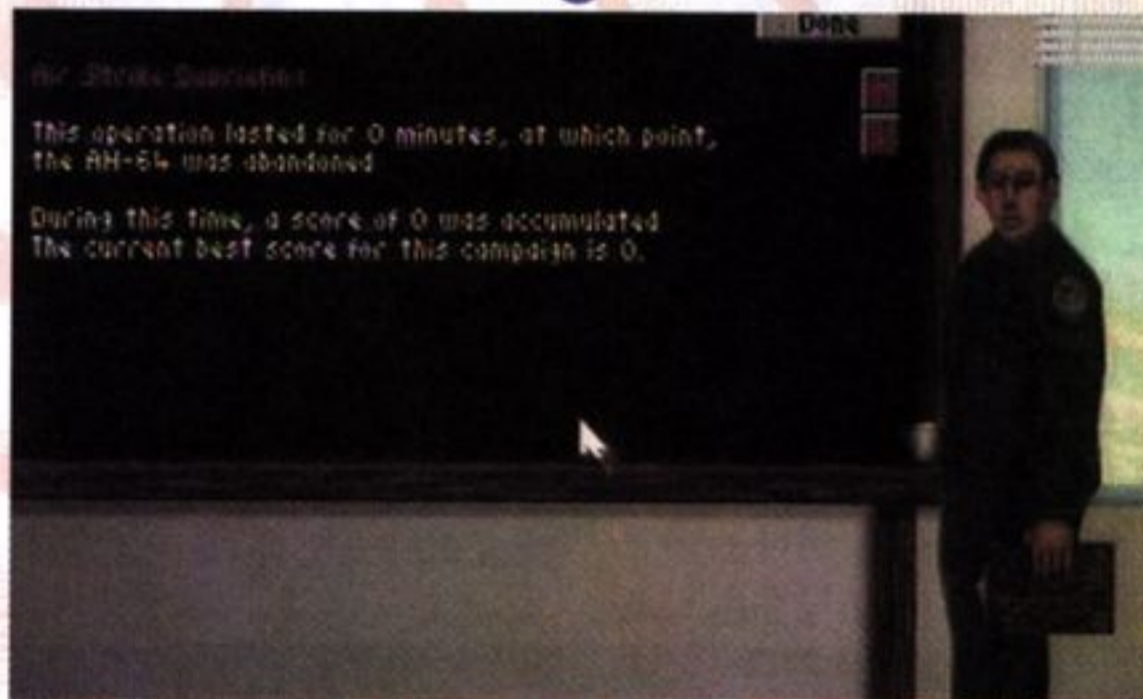
* 미사일 회피를 위한 키들은 다음과 같다.
1 채프(Chaff)를 살포한다
2 플레어(Flares)를 살포한다

서 떨어뜨려야 하며, 히드라의 경우에도 비슷하게 행한다. 기관포의 경우에는 화면에 나타나는 원에 발사하면 된다. 가장 확실한 경우는 원과 사각형이 합쳐진 상태에서 발사하는 경우이다. 공중전은 미끄러진다는 느낌으로 진행하는 것이 좋다. 너무 성급한 추격과 공격은 오히려 적기에게 포위되어 불리하게 되는 경우가 많다. 그리고 적기는 대부분 자신의 전투기보다 성능면에서 떨어지므로, 여유있게 공격하는 것이 좋다. 그리고 이 게임은 미사일이 백발 백중으로 명중하지는 않으므로 한번 발사하고 안심해서는 안된다. 그리고 AH-64의 경우 기관포는 모든 부분에 걸쳐 효과있는 공격수단이라는 것을 기억해 두어야 한다.

기차에 가까이 가자, 레이더에 빨간 표시가 나타났다. 적기가 나타난 것이다. 나는 방향을 확인한 후, 무장을 사이드 와인더로 바꾸고, 목표를 찾아 보았다. 적기는 MiG-23! 싼 가격에 비해 뛰어난 성능으로 동구권 국가및 북한에서도 아직 제일선 전투기로 사용되는 전투기였다. 적기는 나를 향해 조금 낮은 고도에서 다가오고 있었다. 화면에 다시 사각형이 나타났고, 잠시후 적기가 나에게 미사일을 쏘았다는 메시지와 함께 레이더에 청색 사각형이 내쪽으로 다가오고 있었다. 나는 채프와 플레어를 하나씩 살포한 후, 급하게 기체를 회전시키면서 계속 적기를 따라잡았다. 잠시후 LOCK이 걸렸고, 두발의 사이드 와인더를 2초 간격으로 발사했다.

적의 미사일이 다가오면 일단 채프나 플레어를 살포한 뒤 급기동을 하는 것이 가장 좋은 방법이나, 그럴 수 없는 상황이라면 미사일이 가까이 있는 상태에서 급기동을 하여 스쳐지나가게 할 수도 있다. 하지만 미사일의 회피는 예상외로 힘들며, 타격은 크다.

적기는 격추당했고 다른 작전기들도 작전 수행 중이라는 메시지가 나타났다. 그리고 기차가 가까이에 나타났다. 다시 무장을 매브릭으로 돌리고 목표를 찾았다. 곧 기차가 목표상에 나타났고, LOCK이 걸리자 곧장 남은 매브릭 두 발을 발사했다. 그럴때 갑자기 도시공격에 나섰던 작전기 중 지상공격용 작전기가 격추됐다는 소식이 들려왔다. 나는 기차의 격파를 확인한 뒤 황급히 남아있는 다른 작전기에게 귀환하라고 명령한뒤, 도시로 가보기에는 연료가 부족해서, 항법 목표를 기지로 바꾼뒤, 기지로 기수를 돌렸다.

작전의 갑작스런 변경이 필요할때…

결과 브리핑

작전의 갑작스런 변경이 필요할 때는 Shift...M을 눌러서 지도 화면으로 들어가 상태를 확인해 본뒤, 수정된 명령을 내린다. 명령을 내리는 방법은 작전계획을 입력할 때와 같다.

기지에 착륙한뒤, 얼마후에 출격했던 작전기들이 모두 착륙했다는 메시지가 나왔다. 난 ESC를 누른후, 엔드 투데이즈 미션(End Today's Mission)을 선택하여 끝내자, 결과 브리핑이 나타났고, 나는 1대의 작전기 격추와 적의 세력이 50%에서 42%로 내려갔다는 보고를 들을 수 있었다. 이것으로 첫째날 마약 소탕작전은 끝났다.

* 엔드 투데이즈 미션(End Today's Mission)은 그 날의 작전을 끝내는 명령이다. 이것을 선택하면 그날의 작전 결과가 브리핑되고, 세이브 된다. 그리고 다음날로 넘어가게 된다.

사신 드락소스

수퍼알라딘보이						
	국내 발매일	93/2/19	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	일렉트로닉 아트	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	8,900엔	기타	연속기능	게임 난이도	AB© DEF

일레트로닉 아트사의 메가드라이브 출시작

제작사는 일렉트로닉 아트(ELECTRONIC ARTS)사. 688 어택 서브, 아브라함 배틀 탱크, F—16 컴뱃 파일롯, 고대의 유산, 스키 오얼다이 등 너무 많은 작품을 출시한 IBM PC 게임방면으로 확고한 한 부분을 차지하는 회사이다. 미국의 게임 스타일 답게 큼직큼직하고 유화풍이 느껴지는 그래픽으로 단단히 무장을 한 게임. 처음 보는 사람 누구나가 게임을 해보고 싶다고 느낄 수 있을 정도의 그래픽이라면 아마 쉽게 짐작을 할 것이다. RGB모니터로 본다면야 더욱 감동하겠지만 일반 AV모니터로도 손색이 없는 그래픽을 갖추고있다. 하지만 단점이라면 음악부분이 조금 부실하다는 것과, IBM 등의 게임에서 흔히 볼수 있는 2도트식의 캐릭터 움직임으로 인해 이동이 조금 눈에 거슬리다는 것이다. 그러나, 8메가라는 적지 않은 용량을 잘 살려 동작의 프레임 수 등에 신경을 썼기 때문에 게임을 하는 데는 별 지장을 주지 않는다. 거침없는 횡스크롤를 만끽하며 게임을 즐겨보자.

줄거리

신들이 싸우던 아주 오랜 옛날, 성스러운 신들은 사악한 마음을 품은 신을 어둠의 저편으로 쫓아 버렸다. 세계는 신들의 성스러운 힘에 의해 번영의 길을 가게 되었다. 그러나 오랜 번영의 시대는 지나고 사악한 마'음이 되살아날 불길한 조짐이 보이기 시작했다. 바다는 마르고 산은 무너지고 구름은 하늘을 덮었다. 성스러운 신들의 힘은 돌 속에 봉인되어 버리고 말았다.

지금 또다시 빛의 의지를 계승한 청년이 사악한 마음을 물리치기 위해 모험길에 나섰다. 그러나「사신 드락소스」에게 숨겨진 그 위협적인 힘을 청년은 알 도리가 없었다……

게임의 전반적인 진행

이 게임의 최종 목적은 모든 신을 구출하고 악으로 지칭되는 보스들을 없애는 것이다. 보스는 모두 4마리. 스테이지는 모두 8개. 합쳐서 12 스테이지가 있게 된다. 보스 스테이지는 다른 스테이지와 독립되어 있으므로 별개의 스테이지로 쳐도 무방하다. 이 게임의 특징이라면 '아머'시스템이 있다는 것. 적을 없애고 얻은 아머(ARMOR) 링을 얼마나 간직하고 있느냐에 따라 게임의 승패가 좌우된다. 또 한가지, 게임의 중간중간엔 문이라 지칭되는 걸림돌이 진행을 가로막는다. 이는 대리석 재질의 새모양 석상이 가로막고 있는 것인데, 골드링 2개를 모아 통과할 수 있다. 통과 조건은 패드의 방향버튼을 정해진 순서로 움직이는 것이다. 게임중 나오는 갖가지 아이템들을 잘 모으고 적절히 사용한다면 누구나(?)끝을 볼수 있을 것이다. 강조해 두고 싶은 것은 아머 링크를 생명같이 생각하라는 것이다. 자세한 것은 스테이지를 설명하면서 같이 언급하겠다.

옵션모드

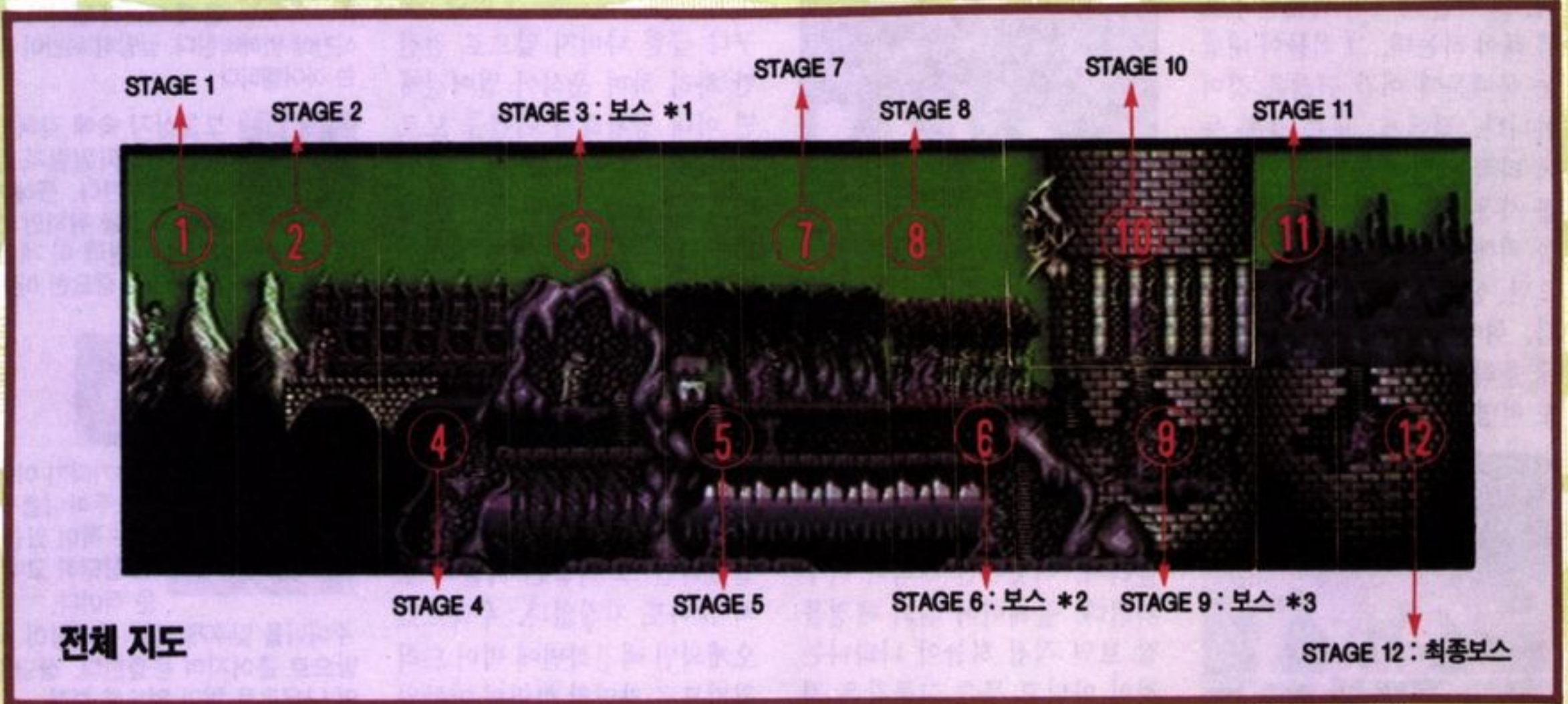
좌우 방향 버튼에 의해 선택사항이 바뀌게 된다

드락소스의 옵션모드는 단순하다. 배경음악, 효과음악의 테스트와 버튼의 재배치 등을 할 수 있으며 난이도 등은 이 모드에 들어있지 않다. 버튼은 무기 발사 버튼, 점프 버튼, 골드링 버튼 이렇게 3개이며 A는 골드링, B는 무기 발사, C는 점프 버튼으로 해두는 것이 가장 편하다. 이곳에서 커서(>모양)의 움직임은 약간 이상하다. 원하는 방향으로 옮기려 버튼을 눌렀을 때는 아무 변화가 없다가 반드시 버튼을 다시 놨을때 비로소 움직이게 된다. 그러니까 한쪽으로 계속 버튼을 누르고 있다면 백날 그렇게 하고 있더라도 절대 커서는 움직이지 않는다. 한번 백날 그러고 있어 보기 바란다.

시작 !

게임의 시작이다. 처음 시작과 동시에 컴퓨터는 플레이어가 나아가야 하는 전체 지도를 안내해 주게 된다. 처음 안내화면

에는 끝이 보이질 않는다. 여러 스테이지를 클리어하면 안내화면이 옆으로 움직이며 끝이 보이지만 조금은 먼 감이 있다. 각 스테이지의 끝엔 이렇게 안내화면이 나타나게 된다. 여러가지 아이템이나 그외의 모든 것들을 스테이지 설명에 같이 넣겠다. 게임에 임하기 전에 한번 모두 훑어 보고 즐기는 것이 편할 것이다. 여러 중요한 아이템 사용법이라든가 테크닉 등을 분석 여기저기에 흩어 놓았으니까, 다 읽어보지 않고서 게임을 임한다는 것은 자살행위. 물론 미리 설명을 한다면 독자들이 편하겠지만, 고생끝에 얻은 것이 더욱 값지지 않겠는가!

전체 지도

스테이지 1

나무의 바로 밑둥 부분에서 보석상자가 나타난다. 보석상자 바로 옆의 낭떠러지엔 반이 잘린 통나무가 2개 놓여있다. 이곳을 밟게 되면 바로 그 위에서 커다란 운석이 떨어지니 조심하도록 한다. 운석의 정체는 각자 확인하도록. 이곳을 무난히 통과하려면 우선 점프를 해 두번째 나무를 살짝 밟은 후 즉시 육지로 점프하면 된다. 그때, 육지에 적이 있을경우 다치지 않게 조심한다.

앞에서 봤던 통나무. 물론 이것도 밟게 되면 운석의 영향을 받는다. 플레이어의 점프력은 상당하니까 그냥 밟지말고 두칸을 다 뛰어넘어 버리는 것이 속편할 것이다.

좌측의 골드링을 얻어서 2개의 골드링 모두를 모았다면, 은색의 독수리 모양 석상을 제거해야 한다. 그 석상 앞에서 옵션에서 지정된 CHAN(노래)버튼을 누른다. 플레이어는 엄숙히 노래부를 준비를 한다. 여기서 다시 CHAN버튼을 누른다. 그러면, 석상에 박힌 골드링이 화살표로 노래를 표시해 준다. 상하좌우마다 음계가 다 틀린데 그 골드링이 안내해주는 표시가 끝난 후, 플레이어는 그 표시대로 스틱을 움직이면 되는 것이다. 처음이니 쉽겠지만 후반에 가서는 노래표시가 아주 길어지므로 뛰어난 암기력이 필요하게 될 것이다. 우측엔 육지가 끝나고 기둥으로 이루어진 지대가 이어진다. 이곳에서 새들이 이리저리 날아다니므로 기둥사이를 뛰어넘다가 새에게 부딪히는 일이 자주 있다. 그러면 가차없이 아래로 직행하게 되므로 주의해야 한다. 비결은 계속 새를 없애다가 기회를 틈타 한칸씩 천천히 건너는 것이다.

지금 골드링이 있는 자리에 빨간 식물이 버티고 있을 것이다. 그 적을 죽이기 위해선 점프를 해야 하는데, 그 식물이 내뱉는 불때문에 여간 귀찮은 것이 아니다. 적에게, 또는 불똥 등에 타격을 입게 되면 잠시 무기를 사용할 수 없게 되므로 불똥을 피해 타이밍을 잘 맞추지 않으면 상당히 당혹스러울 것이다. 위아래로 움직이는 구조물에 올라타 정면 승부를 거는 것도 현명한 방법이 될 수 있겠다.

두번째 문지기. 앞에서 배운 방법으로 무사히 통과할 수 있다. 주의점이라면, 대부분의 사람들이 이 교각부분에서 너무 시달려 빨리 빠져나가려만 하기 때문에 문지기의 바로 앞까지 점프해서 가려하는 경향이 있다. 그렇게 되면 문지기가 차지하는 공간때문에 플레이어는 발디딜 틈을 잃고 떨어져 버린다. 서두르지 말고 차근차근 상황판단을 해가며 게임을 진행시켜야 한다.

드디어 첫 클리어. 플레이어 앞에 있는 석상을 부수면 이 스테이지의 마지막 신을 구출함과 동시에 탈출구(EXIT)가 나타나게 된다. 탈출구 주위에서 별이 서서히 맴돌고 있을 것이다. 탈출구 표지판에 닿게 되면 별이 점점 빨라지며 곧 스테이지 1 클리어. 이곳에선 배경이 어두워진다. 플레이어 뒤의 배경을 잘 보면 직접 하늘이 나타나는 것이 아니고 무슨 그물같은 것으로 가려져 있다. 그 때문에 빛이 덜들어 오므로 어둡게 되는데 플레이어 입장에선 답답하므로 달갑진 않다. 지금은 불편이 덜하겠지만, 후반부에선 좀 성가실 것이다.

이것이 운석의 정체. 참으로 멋있게 생기지 않았는가 ! 이곳에서 실수하는 수가 많다. 누구나 급한 나머지 앞으로 전진만 하려 하며 운석이 떨어질때면 이내 당황해서 어쩔줄 모르다가 떨어져 버리고 마는 것이다. 조금만 생각한다면 아주 단순한 곳이다. 나무 바로 앞에서 뛰어 두번째 나무를 밟고 다시 뛴다면 아무 이상없이 땅에 닿을 수 있을 것이다. 그 다음, 골드링을 얻는 것이 문제인데 오른편의 붉은 식물이 플레이어를 가만 놔두지 않을 것이다. 만약 이번 스테이지의 처음에 버닝을 얻었다면 그 식물은 거들떠 보지 않아도 지장없다. 우측으로 오게되면 배경화면에 벽이 드리워지므로 자연히 화면이 어두워진다.

버닝—버닝을 먹는 즉시 플레이어 주위에 불덩이가 생기며 적이 나타났을때 그것이 날아가 순식간에 없애버린다. 상당히 위안이 되는 아이템이다

보물상자 속에 갇혀있다가 뚜껑이 열림과 동시에 탈출한다. 플레이어가 그것을 취하면 컨티뉴가 가능해 진다. 원래 이 게임엔 컨티뉴가 없으므로 중요한 아이템이 아닐 수 없다

간혹가다가 이런 링크주머니를 내놓는 적이 있는데 상당히 고마운 적이다. 주머니를 맞추게 되면 아머링이 사방으로 흩어지며 분출한다. 상당량이 나오므로 많이 얻도록 하자

스테이지 2

스테이지의 첫부분부터 곤욕이다. 처음 이곳에 오게 되면 상당히 당황을 하게 될 것이다. 식물이 앞뒤로 불을 계속 쏘아대므로 플레이어는 계속 공격을 당하고 무기는 계속 사용할 수 없게 된다. 식물을 죽이기 위해 상당한 시간이 경과되고, 대부분의 유저는 스트레스를 받을 것이다. 이 게임의 고난이도는 이런곳에 배어있는 것이다. 일단 화면의 위치에 있게 되면 불의 위협에선 벗어날 수 있다. 이곳에서 아머링을 모으는 것도 방법이겠다. 만약 해골이 있다면 아끼지 말고 사용하도록.

해골—해골아이템은 특수무기 역할을 하는 것이다.
사용방법은 무기발사 버튼을 약 0.5초정도 눌러주면 되는데, 평상시, 실버 아머, 골드 아머를 입었을 때 전부 성능이 다르다. 골드 아머와 결탁한다면 위력적인 힘이 발휘된다

다시 어두워졌다. 구조물을 이용해 윗층의 골드링을 얻어야 한다. 구조물에 올라타기 위해 앞으로 나가게 되면 윗층에서 좀비들이 나타나게 된다. 천천히 움직이는 구조물을 타고 기다리고 있노라면 따분하기까지 하다. 거기다 윗층에서 나타나는 좀비들이 떨어지며 플레이어를 건드리는데 상당히 거추장스러워 진다. 방법은 구조물을 탈때 앞쪽에 살짝 타서 화면 스크롤을 최대한 적게 만든다. 그러면 약간의 차이로 윗층의 좀비들은 아직 나타나지 않는다. 이 시점에서 조금만 앞으로 가도 아마 좀비들은 몰려올 것이다. 우측의 붉은 식물은 없애기가 상당히 까다로울 것이다. 신경끄고 골드링을 한번 던져보자.

붉은 식물을 비롯한 화면상의 적이 모두 제거될 것이다. 원래 골드링 사용시 어디를 막론하고 화면상의 적은 모두 사라진다.

이번 스테이지의 마지막 부분. 아랫층에 있는 석상에 진짜 신이 갇혀있다.

스테이지 3 : 보스 1

드디어 첫번째 보스. 참으로 괴상하게 생겼다. 스테이지 3에 들어서서 계속 앞으로 전진하다 보면 이 보스를 만날 수 있다. 보스의 공격은 아주 단순하다. 한번에 2개정도의 불을 내뿜는 것이 전부이다. 이 보스에게 어려움을 느낀다면 책임질 수 없다. 단 불을 피하다가 구석에 몰렸을 경우엔 조금 난처해 지는데, 그때는 과감히 불속으로 뛰어들자. 그리하여 보스에게 접근하게 되면 보스는 거리를 유지하기 위해 계속 뒤로 물러나며 플레이어는 따라가기만 함으로써 보스를 다시 반대쪽으로 몰 수가 있는 것이다. 그렇게 하는 도중엔 불이 플레이어 저 뒷편으로 뿜어지므로 안전할 수 있다. 간혹가다가 그러는 경우가 있는데 보스를 몰고 가다보면 땅의 끝이 나와버리는 곳이 있고, 계속 몰고 가려다 결국 그 끝의 벼랑으로 하직하는 수가 있다. 시선을 한곳에만 집중시키지 말고 두루 보도록 한다.

보스를 구석으로 모는 모습

보스를 없애게 되면 엄청난 혜택이 주어진다. 드락소스에서의 보스들은 전부 신사들이라 평가된다. 어느 보스를 막론하고 죽을 때 꼭 엄청난 아머링을 내어주기 때문이다. 우측에서 좌측으로 링이 흩어지니까 플레이어도 오른쪽부터 취하는 것이 좋다. 조금만 부지런하다면 모든 링을 주울 수 있을 것이다.

이곳의 출구는 낭떠러지. 겁내지 말고 떨어져라. 그런데, 출구의 바로 앞에 다다르면 보석함 여러개가 수더기로 하사된다. 이 기회를 놓치지 않도록. 보석함에는 물음표 보자기가 나오는데 빨리 쏴맞춰 엄청난 링을 얻도록 한다. 보자기는 금새 없어지므로 빨리 행동을 취해야 한다. 이곳의 링은 얻기가 까다롭기때문에 잃는 것이 많아질 수 있다. 가능한한 많이 먹되 시간을 잘 맞춰야 한다. 어느 보스건간에 주어지는 시간은 촉박하므로 주의해야 한다. 만약 어물어물하다가 늦게 되면 비록 보스는 물리쳤더라도 또한번 싸워야 하는 억울함이 기다리므로 시간을 잘 지키도록 하자.

스테이지 4

스테이지 4는 주로 밖보다는 내부가 많기 때문에 전체적으로 어둡다. 음산한 분위기 속에서 진행되는 스테이지. 이곳에서 보석상자가 출현하는데 그냥 지나치면 큰 손해를 볼수 있다. 그 보석상자 뒷편에 있는 골드링을 얻지 못한다면 진행상 안되기 때문이다. 보석상자를 열고나면 비로소 골드링이 보일 것이다. 꼭 얻고 가자

모래시계—비교적 자주 나오는 아이템이다. 1분의 시간을 연장시켜 준다. 만약 플레이어가 빨리 타임오버되길 원할 때는 필요없을 수 있다

하트—얼마간의 생명이 회복된다

골드링이 나타났다. 아! 그런데 앞에서 어떤 적이 하나가 가로막고 있다. 그 또한 붉은색. 가까이 가보면 그것이 얼마나 포악한 놈인지를 파악할 수 있을 것이다. 무작정 달려드는 적을 보면 대책이 서질 않을 것이다. 일단은 뒤로 작전상의 후퇴를 하자. 거리를 벌려놨으면 그사이에 최선을 다하자. 만약 처리하지 못했을 때는 다시 작전상 후퇴. 하지만 뒤로 가는 것도 한계가 있으므로 신속히 처리해야 한다. 만약 무기가 강력하다면 상당히 위안이 될 것이다.

무기의 파워업—어떤 무기든지 2번의 파워업이 가능하게 되어있다. 방법은 같은 무기를 또다시 얻는 것이다. 무기가 바뀌면 파워는 다시 원상태로 되돌아간다. 파워업된 무기는 약한 적의 경우 관통하는 성질이 있다. 3개의 점표시가 가장 많이 된 파워업

좌측의 문지기를 통과하고 나면, 바로 2개의 석상과 마주하게 된다. 왼쪽캡은 가짜, 오른쪽은 진짜이다. 그 앞에 또다시 포악한 적 한마리가 지키고 있다. 공간은 넓으니까 잘 처리할 수 있으리라 본다. 이 적에게 당해 궁지에 몰렸을 경우 다른 무기는 거의 사용할 기회가 나지 않는데 부메랑만은 겨우겨우 타격을 줄 수가 있다. 한번 각각의 무기를 가지고 궁지에서 마구 쏘아보도록. 해골이 있다면 사용하는 것도 나쁘진 않겠다.

석상의 2종류—석상엔 가짜와 진짜가 있다. 진짜 석상을 맞추게 되면 신이 튀어나오고 주위에 불이 솟구치며 적을 모두 없애준다. 가짜도 불이 솟구치는데 적에겐 아무 이상이 없고 오직 플레이어만 그 불에 타격을 입게 된다

다시 나타난 몬스터 참 많이도 나온다. 잘하면 그냥 통과할 수 있을것도 같지만 실수까지 않기 바란다. 어떻게 해서 아래틈으로 빠져 나왔다고 하더라도 그 괴물은 끝까지 나를 좇아 온다. 결코 벗어날 수가 없을 것이다.

몬스터가 지키고 있던 보석상자가 나타난다. 그래서 그렇게 지키는지도 모르겠다. 화면에 보이는 석상은 보기좋은 자리에 위치해 있는데 실은 가짜이다. 가짜인걸 안다 하더라도 한번 맞춰보고 싶은 충동이 일어날 것이다.

골드링이 있는 곳에 또다시 나타났다. 중요한 곳을 지키는 요주의 생물인 듯하다. 뒤쪽에 낭떠러지가 있어 작전상의 후퇴에 장애요인이 되지만 실력있는 플레이어라면 그런 것이 문제겠는가, 우측은 신을 구함과 동시에 클리어하는 장면. 모든 스테이지가 끝날때는 이렇게 화면이 녹색으로 변하게 된다. 아주 강렬한 인상을 남겨준다.

스테이지 5

3개의 구조물이 승강기 역할을 한다. 앞의 2개는 별 쓸모가 없다. 오히려 방해가 될뿐. 3번째 것을 이용하면 맨 윗층으로 이동할수 있고 골드링도 얻게 된다. 이 골드링을 얻더라도 지금은 통과를 못한다. 골드링이 하나 모자라는데, 그것은 이번 스테이지의 처음부분에 있다. 하지만 안심해도 된다. 골드링이 없는 상태에서 문지기에게 다가가면 자동적으로 못얻었던 골드링이 있는 장소로 워프하게 된다. 오른쪽 문지기 아래 있는 석상은 가짜이다. 구하기 어려운 곳에 있기 때문에 진짜인줄 착각하는 수가 있는데 속임수. 인간의 마음을 교묘히 이용했다.

신이 깊숙한 곳에 위치해있다. 다른 무기로는 별 문제가 없지만 부메랑이나 도끼로는 맞추기가 난해할 것이다. 도끼는 윗바닥에 닿고 부메랑은 거리가 짧기 때문이다. 떨어지지 않는 한도에서 최대한 바싹 접근한다면 가능성은 있다. 화면과 같이 골드링을 얻지 못하고 아래로 내려오게되면 다시는 골드링을 얻지 못하게 된다.

도끼—싸인 곡선을 그리며 나간다. 맞추는 범위도 크고 움직이는 것 또한 활동적이어서 편리할 때가 많다. 사정거리가 좀 짧은게 흠

부메랑—잘 사용한다면 효과가 큰 무기이다. 앞으로는 약간밖에 나가지 않지만 곧 뒤로 끝까지 날아간다. 날아갈 때 약간씩 위로 향하므로 이용성이 뛰어나다. 특히 뒤로 도망가며 공격하는 데 효과적.

중요한 아이템이 있을 때면 꼭 나타나는 적. 이 적은 정해진 거리로 다가가면 공격해오기도 하지만 주인공이 멀리 있더라도 공격받았을 경우엔 역시 공격해 온다. 특수무기를 쓰는 것은 조금 아까울 것 같고… 열심히만 누른다면 한대의 타격도 입지 않고 없앨 수 있을 것이다.

독수리상과 석상의 위치가 꽤 묘하다. 아래로 내려갈 때 밑에 있는 새들을 주의해야 한다. 두 개의 석상중 오른쪽 것이 진짜이다. 앞의 석상만 살짝 맞추고 가도록 한다.

웬만하면 보석상자를 열고가도록 하자. 앞으로 뛰어내리다가 밑의 적에게 피해를 입는 수가 있다. 밑으로 갈 때에는 충분히 적을 없애고 구덩이를 건너야 한다. 잘못하면 건너다가 공격받아 그대로 떨어지는 수가 있다.

좌측에 보이는 석상은 가짜. 출구앞의 석상이 진짜이다. 지금 플레이어는 좌측에선 은갑옷을, 우측에선 황금 갑옷을 입고 있다. 이정도의 진행이라면 적어도 은갑옷 정도는 입고 있어야 하는 것이다. 뒷 배경에 있는

얼굴상이 횃불과 조화를 이뤄 상당히 인상적이다.

갑옷—아머링을 33개 모으게 되면 플레이어는 은갑옷을 두르게 된다. 효과는 안입었을때보다 방어력이 2배로 증가한다는 것. 아머링이 67개 되었을때는 황금갑옷을 두르게 되는데 이것이 야말로 꿈의 갑옷이다. 이 갑옷을 입고 있을 동안은 에너지 손실이 전혀 없게 된다. 어느 갑옷을 입고있던지 적에게 맞으면 아머링을 떨어뜨리며 그 수가 모자라면 자연히 갑옷은 없어져 버린다

처음부터 불세례이다. 이곳에서 가장 쉬운 방법은 해골무기를 쓰는 것. 부메랑이나 도끼가 있다면 그래도 낫다. 우측의 보물상자를 열기 위해서는 오른쪽 끝의 불을 발사하는 상을 없애야 한다. 이것도 붉은 식물 못지않게 까다롭다. 지금은 하나라서 다행이지만 후반부에는 이것이 양쪽에서 협공해온다. 그 땐… 중앙의 석상은 가짜이다.

별—5,000점 득점. 좀 작은 점수긴 하나 먹어두자

번개—플레이어 주위에 별이 생기게 된다. 몇초간 무적상태를 유지할 수 있다. 시간이 없을 때 상당히 유용한 아이템이다

이 식물을 없애면 번개가 나오게 된다. 지금 식물이 있는 자리에서 앞으로 바짝 가서 앉으면 바닥에 있는 골드링을 주울수가 있다.

향수—보기만해도 탐나는 물건이다.
에너지 몇몇칸을 회복시켜준다. 자주 나오는 아이템이 아니다

스테이지 6 : 보스 2

두번째 맞는 보스. 더욱더 괴상하게 생겼다. 움찔거리며 보스 주위를 돌고있는 알들이 9개나 있다. 이 보스도 역시 불을 쏜다. 주위의 알들은 주인공의 무기를 흡수한다. 이 보스에게도 궁지에 몰릴수가 있는데 전번 보스와 동일한 패턴을 가지고 있으므로 알아서 하기 바란다.

이 보스의 가장 쉬운 공격법은 황금갑옷을 입고 사진과 같이 앉아 아머링을 잃지 않으며 대적하는 것이다. 보스주위의 알들은 몇대 맞은 후 땅에 떨어져 굴러오는데 그 돌진력이 대단하다. 황금갑옷을 입고 있다면 알을 무시하고 계속 앉아서 공격한다면 결국 알은 다 가버리고 보스의 알몸과 싸울 수가 있게 된다. 그 후엔 설명이 필요 없을 것이다. 알을 없애지 않은 상태에서 보스만 없앤다면 무슨 상황이 벌어질까?

조각상 뒤쪽엔 신이 든 석상이 있다. 만약 지금 무기가 파워업 되었다면 이곳에서 주의해야 한다. 문지기를 통과하면 무기가 나오는데 그 상태에서 마구 쏘아대면 석상은 파괴되고 플레이어는 그자리에 앉게 된다. 그러므로 원하든 원치않든 나타난 무기를 먹지 않을 수가 없게 되는 것이다. 같은 무기라면 괜찮겠지만. 침착하게 앞으로 나아가서 석상을 맞추는 것이 안전한 방법이다. 우측에 상하로 움직이는 바닥이 있고 또다시 나타난 식물이 있다. 이동하는 상태에서 없애려면 상당히 귀찮을 것이다. 성격이 급한 나머지 마구 건너다니다간 불에 맞아 아래로 떨어지게 되므로 주의하자.

이 스테이지의 마지막 부분. 문지기 앞의 석상이 또한번 고생시킨다. 도끼나 부메랑이 있으면 그래도 나을 것이다. 도끼와 부메랑은 아주 유용한 무기임에 틀림없다. 우측의 석상를 맞추고 출구로 탈출할 수가 있다. 석상 위엔 보석상자가 있는데 시간이 있다면 열고가는 것이 좋겠다.

성배—문지기를 파괴하고나면 무기가 나오는데 가끔 이것이 같이 섞여 나온다. 효과는 생명(LIFE)을 하나 증가시켜 준다. 화이어 볼과 모닝스타로 착각 하기 쉽다. 어느정도 보다 보면 분별력이 생긴다

스테이지 7

스테이지 8

이곳의 보석상자는 꼭 열어야 한다. 이유는 보석상자 뒤에 골드링이 있기 때문이다.

화이어볼—불덩이가 커다란 원을 그리며 회전한다. 범위가 넓기 때문에 명중률도 높다. 파워는 다른 무기와 같지만 더욱 세다고 느껴진다

모닝스타—철퇴가 회전하면서 앞으로 나아간다. 화이어볼과 비슷하지만 좀 무겁고 중후한 느낌이 든다.

또다시 곤욕스러운 곳에 오게 되었다. 상이 두개나 버티고 있는 곳이다. 특수무기를 쓰면 아주 편할 것이다. 양쪽에서 쏴대는 불때문에 틈이 나지 않을 것이다. 도끼나 부메랑의 위력을 보여줄 수 있는 곳이다. 우측 문지기 뒤의 석상이 또 플레이어를 당황하게 만든다. 고의가 아니게 무기를 바꾸게 된다면 실로 엄청나게 열받는 일일 것이다. 침착이 제일이다.

이번엔 좌우로 움직이는 바닥. 위아래로 움직이는 바닥보다 더 어렵다. 설상가상으로 붉은 식물이 2마리나 나타난다. 식물 뒤로는 골드링이 두개있다. 골드링을 먹다가 떨어져 죽는 일은 없어야 겠다.

스테이지 9 : 보스 3

거대한 보스의 머리부분. 조금 색다르게 생겼다. 머리가 이리저리 움직이며 불을 쏜다. 불은 땅을 타고 다가온다. 피하기 위해선 조금 미리 뜨는것이 안전하다. 이 보스는 의외로 단순하고 쉽다. 오히려 저번 보스들이 더욱 어려운 것 같다. 하지만 이 보스의 강점은 강한 내구력에 있다. 주어진 시간안에 없애기 어려울 정도의 내구력. 무기가 파워업되어야 쉽게 깰수가 있다.

땅을 타고 오는 불

이번 보스의 출구는 낭떠러지가 아니다. 그냥 당당히 걸어나가는 것이다

스테이지 10

멋진 적이 철퇴를 휘두르며 다가온다. 내구력은 세지 않다. 보석상자 앞에서 바늘이 불쑥불쑥 솟는다. 규칙적이므로 그리 어렵진 않다. 윗층으로 오르다가 위에서 떨어지는 적에게 충격을 받는 일이 많으므로 조심한다.

잠드는 사과—붉게 잘 익은 사과. 먹으면 10,000점을 얻을 수도 있고 점수대신 에너지를 얻을 수도 있다. 에너지를 얻을 경우 시간의 소비가 따르므로 때에 따라서 해가 되는 수도 있다

이곳에서 보석상자가 나오기는 하는데 시간이 없다면 그냥 지나치는 것이 현명할지도 모른다. 좌측의 구조물을 이용해야 하는데 타이밍도 맞춰야 하고 그러다 보면 시간이 많이 소비된다. 또 급한나머지 그냥 통과하려다 아래로 떨어지는 수도 있다.

위아래로 움직이는 바닥앞의 문지기를 통과하고 신을 구한다. 석상이 있는 자리는 출구가 있는 자리이다. 이번 스테이지의 끝.

스테이지 11

보스 스테이지를 제외하고는 마지막으로 통과하는 스테이지이다. 처음부터 돌덩이가 굴러온다. 이제껏 많은 숙련을 거쳤으니 어렵지 않을 것이다. 우측에선 조각상이 버티고 있다. 그

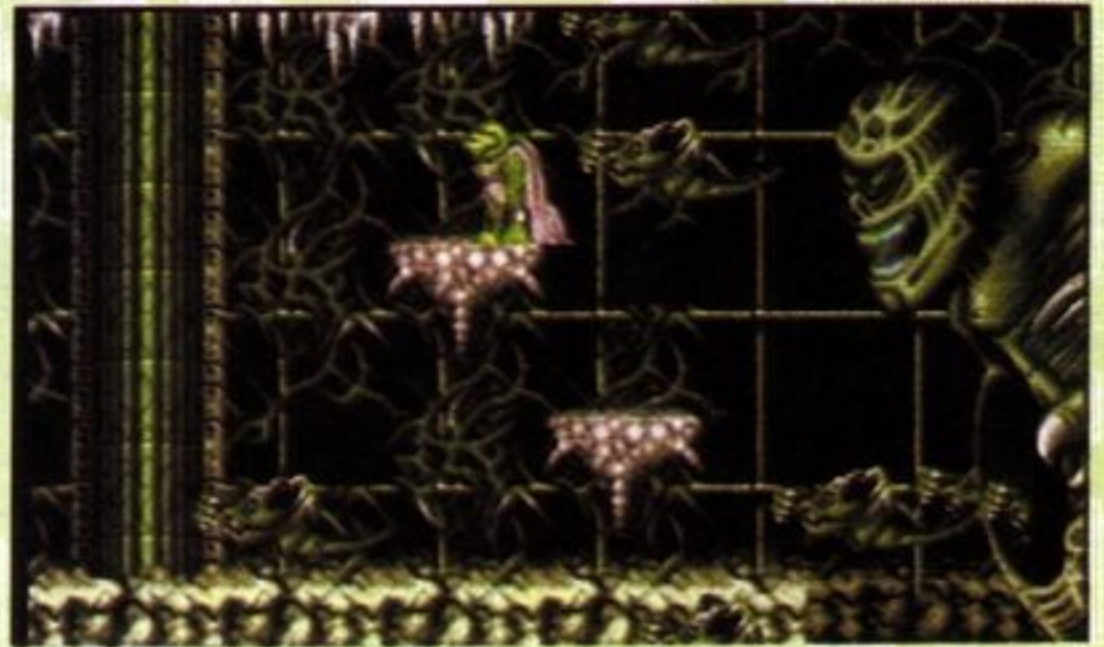
냥 서있다가는 불덩이에 맞고 만다. 앉아있다가 살짝 뛰어 공격하는 것이 쉽다.

이곳의 구조물은 대각선으로 움직인다. 때문에 낯설기도 하고 어렵기도 하다. 지금 화면에 나타난 것이 화이어 볼의 정체이다. 상당히 안심되는 아이템이다. 화이어 볼이 없다면 앞에 있는 조각상을 처리하는데 대단히 어려울 것이다. 잘못 점프했다가는 가차없이 바닥행이 되고 만다. 역시 이곳에서도 도끼나 부메랑의 진가는 나타난다.

이곳엔 벼랑을 사이에 두고 바늘이 두개나 존재한다. 좌측 바늘은 앞쪽에 피할 곳이 있으므로 그곳에서 대기하다가 뒷쪽 바늘의 타이밍에 맞춰 점프한다. 떨어져서 자칫 소중한 아머링을 잃는다면 그이상 가혹한 것도 없을 것이다.

바늘이 한군데에 3개 모여있다. 보기에는 아찔하지만 차분하게 대처하면 의외로 쉽다. 바늘 3개가 비슷한 시기에 솟으므로 그후 조용한 틈을 타 재빠르게 행동하면 문제없다.

드디어 끝에 도착하게 되었다. 구조물을 타고 위에있는 신을 구출하자. 그리고 출구로 향하자. 그러나, 여기서 주의할 점이 있다. 만약 골드 아머를 입지 않았다면 다시 한번 생각하기 바란다. 보스를 이기느냐 못이기느냐는 골드아머가 있느냐 없느냐하고 같기 때문이다. 해골 아이템도 골드 아머가 있을 때 비로소 진가를 발휘하므로 깊이 생각하자. 정 안되겠으면 타임오버를 불러서라도 골드 아머를 입는 것이 사는 길이다.

최종보스답게 가는 길목또한 만만치 않다. 절벽사이로 솟는 노란 줄기들이 진행을 방해한다. 그 줄기에 잘못 걸리어 떨어지게 되면 아머링은… 시간이 촉박하더라도 차분히 하는 것이 시간을 버는 길임을 알아야 한다. 보스 앞에서는 사진과 같이 자리를 잡고 앉아서 공격한다면 에너지 소모는 없을 것이다. 골드아머를 입었으니 해골 아이템의 성능은 위대할 것이다. 그 힘을 빌어 드락소스를 물리치자!

마지막 보스. 보스의 배부위에서는 셀수없는 돌연변이들이 나와서 돌진해온다. 아직까지 닦아온 기술을 발휘해야한다. 보스의 내구력도 강하지만 보스 배에서 나오는 적들의 방해 또한 대단하다. 해골 아이템의 나머지 부분을 모두 사용해서 총공격을 퍼붓자.

승리의 기쁨, 당신의 마음이 뿌듯해질 것이다. 앞에서 밝혔듯이 이 게임의 난이도는 상당히 높다. 때문에 자신감은 더욱 높을 것이다. 이제, 다시 스틱을 잡더라도 능숙히 깰 수 있을 것이다. 이 게임의 특징이라면, 완벽하게 연습됐다면 아주 쉽게 즐길 수 있고 그렇지 않으면 평생 고난이도의 게임으로 남는다는 것이다. 처음 이 게임을 해보고선 재미없다고 느끼기가 쉽다. 너무 어렵기 때문이다. 하지만 일단 다깨고나면 오히려 재미있는 게임이 될수 있다. 아마 모든 게임에서, 아니 모든 일에서 비슷한 감을 받을 것이다. 비록 게임 하나를 끝냈지만, 이런 점을 생각할 수 있다는 것이 중요한 것 아닌가!

마징사가

수퍼알라딘보이						
	국내 발매일	93/2/26	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	세가	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	6,200엔	기타	국내동시 발매	게임 난이도	ABC ⓓEF

마징사가는 헬 군단과 인류의 마지막 희망인 코우지와의 전쟁을 배경으로한 게임이다. '신의 갑옷'으로 인해 무한한 파워를 낼수있는 코우지. 그는 동경, 인도, 유럽, 뉴욕, 이집트 등 온 세계를 모험하며 헬 군단의 위협으로부터 인류를 구한다는 내용이다. 한편의 영화같지 않은가! 대전모드시 스트리트 화이터2를 능가하는 라인스크롤과 어니스트 에반스의 유연한 동작! 거의 사실 그대로의 행동을 묘사하여 진짜로 내가 싸우고 있다는 느낌이 들 정도이다. 지구평화를 위해 가자 마징가 Z!

게임 배경

1999년 가드카이저-헬은 군단을 이끌고 지구를 습격해왔으며, 인류는 불과 몇달만에 제압당하고 말았다. 군단의 공격에 의해 지상은 파괴되고, 오염된 생태계는 무질서해져서 완전히 그 모습이 뒤바뀌어 버렸다. 살아남은 사람들은 지하로 도망쳐서 군단의 공격에 불안해하며 간신히 살아갔다. 그 공포와 절망 속에서 코박사는 군단의 눈을 피해 신의 갑옷을 완성시킨다. 그 갑옷으로 무장하고 마징가 Z으로 변신한 코박사의 아들 코우지는 헬 군단의 손아귀에서 인류를 구하기 위해 대 모험길에 나섰다.

조작법

보통모드

방향 버튼:마징가 Z의 방향을 조정. 대쉬-방향 버튼을 앞이나 뒤로 연속 두번을 누른다.

*A 버튼 : 필살 십자가베기. 대형 적들에게 큰 피해를 입힌다.

*B 버튼 : 칼공격. 마징가 Z의 위치에 따라 던지기, 발차기, 찌르기 등이 있다.
백렬검법-B 버튼 연타.

*C 버튼 : 점프.

변신후 모드

*A 버튼 : 방어. 서서, 앉아서 또는 점프하면서 방어를 한다.

*B 버튼 : 칼공격. 방향 버튼의 조정으로 다양한 공격구사.

*C 버튼 : 점프

게임진행을 위하여 필살기술을 익히자

보통모드

1. 공중베기 : 대쉬후 점프와 동시에 칼을 쓴다

마징가 Z의 공중베기. 강력해 보이지만 위력은 약하다

2. 백렬검법 : B 버튼 연타

행동이 느린 적에게 큰타격을 입힐수 있다

3. 필살 십자 베기 : A버튼을 누른다

위험 할때나 대형적에게 사용

변신후 모드

1. **공중찌르기** : 점프후 방향 버튼 을 뒤로하고 B 버튼을 누른다. 비스트 의 머리를 공격 타격을 입힌다

가라다—K7의 머리를 공격하라

2. **옆으로 베기** : 서있는 상태에서 방향 버튼을 뒤로하고 B 버튼을 누른다. 비스트의 목을 공격하는 마징가 Z 의 가장 강력한 기술

옆으로 베기는 타이밍 맞추기가 상당 히 힘들다

필살 기술이 손에 익숙해 졌으면 본격적인 마징사가의 세계로 들어가자. 잠깐! 레벨(LEVEL)를 이지(EASY : 기초)로 한사람은 당장 노말(NORMAL : 보통)으로 바꿀것!

라운드 1 동경

하늘에서 나타난 가라다—K7의 발. 맛은 없을 것같다

1—1 동경시내

마징가 Z가 처음으로 전투를 벌이는 도시는 바로 동경. 처음이라 그런지 적들의 매서움은 별로 없다. 하지만 방심은 금물. 앗 1-1끝, 하늘에서 느닷없는 족발(?)이 나타난다. 그것은 바로 가라다—K7의 발이다. 유인작전으로 간단히 처부수자.

1—2 파괴된 빌딩

DF어택커의 공격 형태는 상당히 무섭다

파괴된 빌딩 속에서 전투가 계속 된다. 빙빙 굴러서 공격해 오는 DF어택커의 공격패턴을 잘 익히도록 하자. 그리고 구멍엔 아무것도 없으니 빠지지 말도록.

1—3 야투

바보같은 가라다—K7. 먼저 겁먹지 말자

어느새 밤이 되었다. 아름다운 뒷배경과는 달리 건물의 옥상에서는 가라다—K7이 머리에 낫을 달고 마징가 Z와 싸움을 벌린다. 가라다—K7은 옆에서 거대한 손으로 공격해 온다. 필살 십자베기를 쓰자. 단 에너지의 여유분이 많을 때이다. 에너지가 없으면 얍삽이작전.

가라다—K7의 등장

가라다—K7과의 대전. 그래도 첫판 보스인데 까짓거… 이런 생각은 금물 여기서부터 헬군단의 위력이 나타난다. 화이어볼 공격을 조심하라. 많은 테크닉을 필요로 하지 않는다.

가라다—K7을 이용 기술을 많이 익히자

라운드 2 인도

2-1 얼음도시

인도에 웬 얼음? 헬 군단의 위력은 가공할 만하다.(이 더운 나라에 한파를 불게해서 인도 전지역을 얼게하다니…) 새로운 적들이 많이 출현, 마징가Z를 공격한다.

얼음의 나라로 변한 인도. 헬 군단의 힘은 어디까지 일까?

2-2 얼음 성

얼음으로 변한 인도의 어떤 성. 적들은 전보다 더욱 맹렬히 공격해온다. 화염방사기를 소지한 '버그 바스터'. 레벨은 약하지만 화염방사기 공격은 매우 강력하다. 적들중 버그 바스터가 있으면 그를 먼저 처치하라.

비행선을 타고 다니는 새로운 적. 정면 공격은 피하는 것이 상책이다

2-3 사원

역시 인도. 인도 특유의 풍경이 2-3의 배경이다. 사원 안에서는 젤리인간 같은 것이 마징가 Z에게 덤벼온다. 백렬검법으로 물리치자. 화면 끝에서는 미이라가 등장한다. 이 미이라는 불로 공격해 오는데 공격 패턴은 간단하기 때문에 어렵진 않을 것이다.

젤리인간의 공격. 백렬검법으로서 해결하자

스럭 헤드

가라다-K7을 개량한 신형괴물. 철퇴를 이용해 공격해온다. 적의 공격무기는 사정거리가 길기때문에 마징가Z의 움직임에 큰 지장이 있다. 한번 공격후 방어하는 작전으로 침착하게 대전하자. 성급한 판단으로 스럭 헤드를 상대하지 말아라.

스럭 헤드의 긴 철퇴를 조심하고 허점을 이용 공격하자

라운드 3 유럽

3-1 사막도시

사막으로 변해있는 유럽도시. 멀리에는 개선문과 에펠탑이 모래에 잠겨있는것이 보일것이다. 3-1에는 강한적들이 많이 등장한다. 또 파워도 많이 세어졌다. 적에게 몰리지 않도록 조심하자.

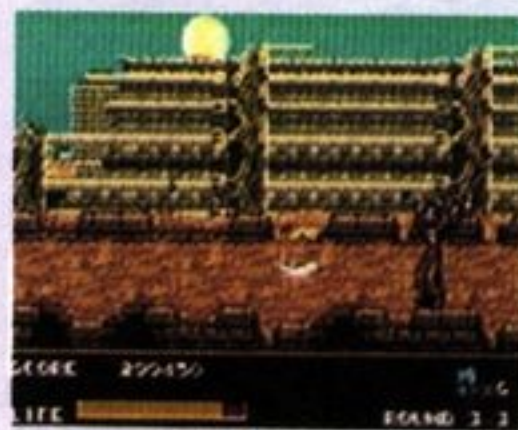
황폐해진 유럽은 보기만해도 살벌함이 느껴진다

3-2 다이노 비스트의 추격

다이노 비스트가 마징가Z의 뒤를 쫓아온다. 순발력과 빠른 판단을 요구하는 스테이지이다. 다이노 비스트의 팔을 이용 구멍에 빠지지 않도록 하고 되도록 많은 크리스탈을 얻자 보너스를 위해!

쫓아오는 다이노 비스트. 이 스테이지에서는 많은 희생을 치뤄야한다

3-3 폐허의 도시

폐허가된 유럽도시의 중간 쟈비스가 출현, 칼과 염동파로 공격해온다. 조심하자. 이번에는 거대한 녹색 발이 등장한다. 전에 뼈다귀 발과는 달리 무식한 느낌을 준다. 뼈다귀 발의 기억을 살려 백렬검법으로 간단히 해치우자.

염동파로 공격해오는 쟈비스. 날라차기 기술로 처치하자

또다른 족발. 중후한 느낌을 준다

다이노 비스트

탱크같은 몸과 이류존 어택을 자랑하는 비스트. 손을 휘두르는 속도는 마치 사수가 동물 사냥을 하는 것을 생각나게 한다. 앉아서 칼을 휘둘러 공격하자. 그리고 이류존 어택을 조심 하자. 그때 다이노 비스트를 공격해도 효과는 없을 것이다. 적의 공격에 속지말자.

이류존 어택의 맹렬함. 야수같은 몸동작, 재빠른 손놀림이 장점이다

라운드 4 뉴욕

4-1 뉴욕도시

헬 군단을 공격하는데 핵무기를 사용했다는 이유로 정체를 알수없는 이상한 생체병기를 사용, 헬 군단은 뉴욕을 점령했다. 거대한 곤충들이 출현하고 버그 버스터와 콤비가 되어 마징가 Z에게 공격을 가해온다.

이상하게 변해버린 뉴욕. 보기도 싫으니 이번 스테이지는 빨리 클리어 하자.

거대곤충의 출현 공중베기로 공격하자

4-2 지하도시

뉴욕의 지하도. 그러나 이곳은 지하도라는 생각은 들지 않는다. 지하도에는 이상한 생물이 득실득실 바다를 이루고있다. 이곳에서야 말로 마징가 Z의 생명을 건 모험을 해야한다. 빠른 손놀림과 정확한 판단만이 마징가 Z를 구할수있다. 버그 버스터와 거대곤충을 잘 없앨수 있도록 노력하자. 시간이 걸리더라도 공중베기를 사용하자.

뉴욕의 지하도. 빠지지 않도록

4-3 기차레일

이곳은 기차레일이 쭉 깔려있는 길. 대쉬로서 헤쳐 나아가자.

뒤에서는 이상하게 생긴 집게가 계속 쫓아오고 버그 버스터들은 곳곳에서 공격해온다. 이곳에서는 많은 점수를 올리고 완벽한 스릴을 만끽할수 있을 것이다.

끝에 도달하면 집게가 양옆에서 긴팔로 공격해온다. 부스터 크라우를 쫓는 방법은 공중에 있는 눈을 공격. 눈의 위치는 그림자로 알아낼 수있다.

부스터 크라우의 등장. 공중베기를 이용하자

부스터 크라우

부스터 크라우는 여태까지의 여러 괴물과는 틀릴 것이다. 챔프의 생각에도 마지막 보스 다음으로 어려웠다. 우선은 사람 형태가 아닌 헬 군단의 괴물이란것이다. 두팔과 큰눈 그리고 어디부터가 몸인지 꼬리인지 알수없는 형태를 지니고 있는 부스터 크라우의 공격형태는 간단하다. 그러나 부스터 크라우의 공격력은 마징가Z의 힘보다 세다. 그래서 적의 조그마한 공격에도 큰 타격을 입는다. 긴 꼬리와 두개의 집게를 섞어가며 피할때는 점프하면서 꼬리로 공격한다. 부스터크라우의 공격력이 강하다 보니 마징가Z의 에너지는 많이 모자랄 것이다. 이번 대전에서는 실력보다 그날 게임의 운이 승패를 좌우한다. 옆으로 베기로 부스터크라우의 목을, 공중 찌르기로 눈을 공격하자. 타이밍이 중요한 이 기술들을 잘 사용하자.

공중 찌르기는 점프후 최고 높은 곳에서 써야한다. 그래야 부스터 크라우의 눈에 적중한다. 단 우리가 먼저 공격해서는 안된다. 적이 공격을 하지 않고 가만히 있어도 침착하게 기다리자.

부스터 크라우와의 힘겨운 싸움. 포기하지 말고 끝까지 도전하자

라운드 5 이집트

5—1 피라미드 사막

이곳의 배경은 1-3과 매우 비슷하다. 다른 점은 피라미드가 보인다는 것이다. 이 피라미드는 인류의 마지막 보루로서 사막안에 건설된 도시이다. 또한 번 밤 야경을 감상하자. 이곳에서는 최초로 헬군단의 여자병사가 나온다. 마징가Z의 공중베기 기술을 사용하며 마징가Z를 공격해 온다.

이집트의 밤야경. 먼곳에는 거대한 피라미드가 보인다

처음으로 등장한 여자병사 하지만. 인간은 아닌 것 같은 느낌이든다

5—2 이집트 도시

이집트의 도시한복판에 이미 피신하지 못한 사람들은 건물에 숨어서 마징가Z의 전투장면을 보고있다. 대형 멀티비전은 고장난 채로 켜져있고 적들은 쉴사이도 없이 공격해 온다.

네가티브 마징가의 발이 3족발 시리즈중 마지막으로 등장한다. 발의 생김새는 알라딘이 신고있는 신발같은 신발머리가 꼬여있는 이상한 모습이다. 우리의 숙달된 기술 백렬검법을 멋있게 쓰자.

고장난 멀티비전이 켜져있다. 난리속에 언제 켜졌는지도 모른다. 언젠간 고쳐질 날이 있을 것이다

건물에 숨어있는 많은 사람들, 그들이 해방되는 날은 언제인가?

앞이 꼬여있는 이상한 발. 족발 시리즈중 가장 맛없게 생겼다

5—3 건물

어떤 건물인지 모르지만 창밖으로 석양이져 붉은 색이 비치운다. 헬 군단의 마지막 군대가 주둔하고 있는곳. 거의 모든 소형 적이 나온다. 여태껏 익혀온 마징가Z의 모든 기술을 아낌없이 발휘하자. 아니! 마징가Z와 똑같이 생긴 녀석이 창밖에 보이잖아! 다름아닌 네가티브 마징가. 마징가Z의 신용 실추를 위해 헬군단이 만든 것이라는데… 자식 웃고있는 것이 상당히 역겹군. 두번의 십자베기로 로켓 주먹을 부셔 버리자.

네가티브 마징가의 로켓주먹 공격. 밀리면 끝장이다

네가티브 마징가

마징가Z의 신용 실추를 위한 헬 군단이 만든 야심작인 네가티브 마징가. 마징가Z와 똑같이 장검을 무기로 갖고있다. 마징가Z의 복제품인 것 만큼 움직임도 마징가Z와 똑같다. 다른 점은 단하나 네가티브 마징가는 칼을 위로 올려치며 파동포를 발사한다.

네가티브 마징가가 앉아있을 때를 노려 점프후 머리를 노리고 칼 공격을 하는것이 효과적이다.

네가티브 마징가. 상당히 무서운 상대중 하나. 적에게 틈을 주지말아야 한다

라운드 6 바이오 비스트 군단

여태까지 나왔던 모든 바이오 비스트가 나온다. 마지막 관문이니만큼 배경도 상당히 멋있다. 수퍼알라딘보이의 한계(?)를 넘어섰다고 말할 수도있다.

세가사의 노력이 엿보인다.

6—1 가라다—k7의 등장

가라다—K7이 나온다. 화이어 볼이 한층 강화되고 움직임 또한 동경의 가라다—k7과 같지 않을 것이다.

무서워진 가라다. 그러나 네가티브 마징가를 통과한 당신에게는 약한 상대이다

6—2 스럭헤드

스럭헤드의 등장. 배경때문에 눈이 어지러울 것이다. 방어에 주의하면서 공격하자.

에어리언 닮은 스럭헤드. 신형이라 그런지 신품티가 팍 나는군

6-3 다이노 비스트와의 대전

폭포가 보이는 강에서 다이노 비스트와의 대전. 황야의 건맨 같은 분위기이다. 다이노비스트의 다리가 약점이다.(다 알고 있지요?)

이류존 어택에 주의를 기울이자.

다이노 비스트. 우리의 눈엔 야수가 아닌 돼지로 보이는 구나

6-4 부스터크라우

부스터크라우. 말이 필요없는 스테이지이다. 자 다시한번 나의 운을 믿고 도박을 하자. 가능하면 강한 기술을 걸어 공격하는 것이 유리하다.

6-5 네가티브 마징가

마징가Z의 쌍둥이인 네가티브 마징가. 헬 군단의 기지를 지키는 마지막 파수꾼이다. 이녀석도 전과 같은 방법으로 클리어하면 된다.

마지막 파수꾼 답게 중후한 맛과 멋이 있어보인다

라운드 7 헬마징가와의 마지막 전투

기다려 왔던 라운드이다. 헬마징가는 상상을 초월하는 힘으로 마징가 Z를 공격해 온다.

자! 당황하지 말자! 마징가Z의 모든 기술을 적절히 사용하며 공격하자. 하지만 수월하지는 못할 것이다. 적의 파동파를 막지말고 점프로서 피한후 공격하는 것이 이번 라운드의 테크닉이다. 헬마징가의 파동파는 에너지가 많이 소모되므로 마징가Z에게 많은 피해를 입히지않게 하는 것이 위의 테크닉을 익히는 이유이다.

헬 마징가와 승부. 난이도는 최상급이다

적의 파동파를 피하는 요령을 익힌후 타이밍을 잘 맞추어 머리를 공중 찌르기로 공격하자. 그리고 바로 옆으로 베기로서 연속 공격을 해야한다. 요령은 이것 밖에는 없다.

자! 지구 평화의 날은 다가오고 있다. 빨리 인류의 행복을 찾아주자!

분석을 마치며

마징사가는 세가사의 액션 게임중 완성도가 높은 게임중 하나이다. 작은 캐릭터에도 부드러운 동작을 입혀 부담없이 게임을 즐길 수 있는 액션 게임은 매우 드물다. 적들의 움직임을 잘 살펴 보아라. 그리고 거대화 모드시 스트리트 화이터 2를 능가하는 라인 스크롤과 대전시 움직이는 부드러운 몸, 배경 또한 상당히 신경을 썼다. 이런 게임을 예전에 본일이 있는가? 챔프는 마징사가를 권하고 싶다. 특히 액션게임에 흥미가 많은 독자 여러분께.

란마 1/2 백난에가

CD 알라딘 보이	현지 발매일	93/4월 하순	장르	어드벤처	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	메사이아	용량	CD-ROM	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	8,300엔	기타	세이브	게임 난이도	AB© DEF

어드벤처 게임 최초로 시네스코 사이즈를 채용! 박력있는 화면! PCM을 활용한 현장감 넘치는 성우들의 음성! 곧 여러분앞에 선보일 CD 알라딘 보이용의 란마1/2—백난에가—를 여러분에게 소개한다.

시스템과 등장인물

개성이 풍부한 등장 인물이 활약한다. 디지탈 코믹풍의 어드벤처 게임. 메가CD 유저라면 즐겨볼만한 게임이다.

먼저 시스템을 파악하자

이 게임은 디지탈 코믹풍의 어드벤처 게임이다. 화면 중앙에 시네스코 사이즈의 비주얼이 표시되고 하단에 캐릭터의 대사와 선택할 수있는 커맨드가 표시된다. 플레이어는 이 커맨드를 상황에 맞게 선택하면서 게임을 진행해 나간다. 선택에 의해 스토리가 변하지는 않으므로 어떤 식으로 게임을 진행해도 엔딩은 하나뿐이다.

배틀씬에 대해서—

게임중에는 전부 6개의 배틀씬이 기다리고 있다. 여기서는 커맨드 판넬 선택식의 전투가 행해진다. 커맨드 판넬은 돌, 축, 필(때리기, 차기, 필살기) 세가지가 있는데 돌은 축에 이기고 필에게는 진다. 즉, 가위 바위 보 식의 강약 관계가 설정되어 있는것이다. 여기서 체력을 모두 소모하면 게임 오버가 되는 것이다.

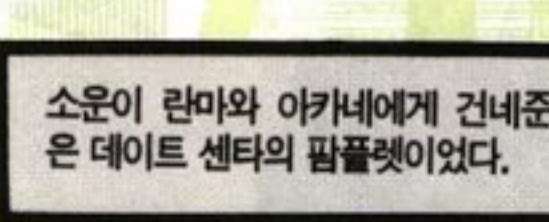
배틀씬. 방향 버튼으로 좌측 하단의 판넬을 변화 시킨다

화면 하부에는 상황에 따라 커맨드도 표시된다

공격씬에서는 다양한 패턴의 애니메이션이 전개된다

비주얼씬을 대공개!!

주천향의 연구소? 남자로 돌아갈수 있다구?

란마와 아카네가 언제나처럼 학교에서 돌아오는데 갑자기 소운이 둘을 불러 "데이트 좀해라!"라고 명령한다. 놀라는 두 사람. 거기다 쿠노가 갑자기 나타나서 아카네에게 교제 신청을 한다. 결국, 아카네를 화나게 해 버린 란마. 그러나 나비키가 가져온 란마의 변신 체질을 고칠수 있다는 정보에 나비키를 찾아 나선다. 나비키를 찾아 나선 둘을 우끄가 불러 세우고 "주천향 연구소가 있어"라는 말에 아카네를 놔두고 연구소로 향한다. 란마와 우끄는 가는길에 샴프와 만나 합류하고 3인이 연구소에 도착한 때는 저녁이 되어 있었다.

씬 1 〈텐도가〉—

소운이 란마와 아카네에게 건네준것은 데이트 센타의 팜플렛이었다.

돌연 출현해서 아카네에게 다가가는 쿠노. "부친께서 우리들의 교제를 인정했어!" 틈을 놓치지 않고 란마의 발차기가 작렬

"누가 이런 매력없는 여자와 데이트 하냐!" 쿠노의 공격을 피하며 외치는 란마

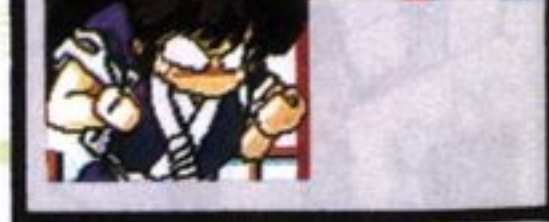
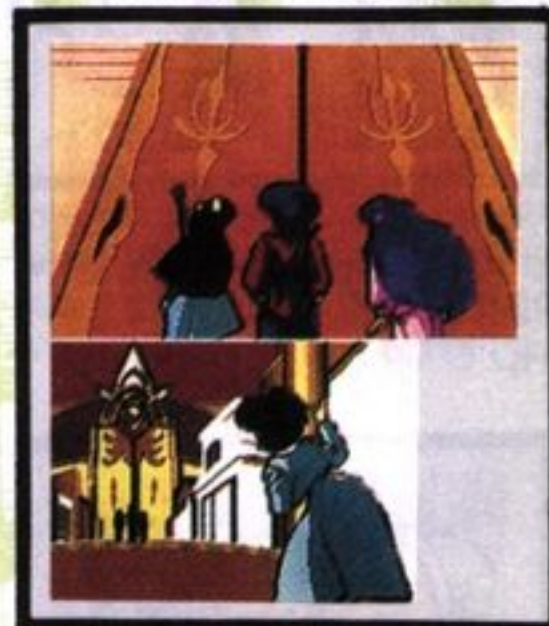
"그래, 매력이 없어서 미안해 !" 아카네의 화가 폭발. 밥통이 날아간다

둘의 앞에 갑자기 나비키가 등장. "치료하고 싶지않아 ? 변신체질"

"정말로 남자로 돌아갈수 있는거지 ?" 나비키의 이야기는 구미가 당기는 것이다

정보의 댓가로 삼천엔을 요구하고 사라지는 나비키.

씬 2 〈연구소에〉—

나비키를 찾아나선 란마와 아카네의 앞에 우꼬가 등장. 주천향 연구소를 찾고있다고 말한다. "아카네,집좀 잘봐줘"

아카네를 남겨놓고 연구소로 출발하는 란마와 우꼬. 도중에 우연히 샴프와 합류하지만 우요는 즐겁지 않은듯.

연구소의 앞에온 3인. 입으로는 걱정이 안되는듯 말했지만 역시 걱정되는 모양이다.

난조 아리사,니이에 카꾸진의 목적은…

건물안에는 난조 데이트 센타의 소장이라고 하는 니이에 카꾸진과 이상한 분위기의 미소녀 난조 아리사가 있다. 아리사는 여자로 변신하는 란마를 보더니 우꼬, 샴프, 란마, 그리고 몰래 뒤를 쫓아오던 아카네를 함정에 빠뜨린다. 란마와 아카네가 의식을 회복하면 카트레아(백난의 일종)가 만발한 정원에 와있다.

씬 3 〈난조 데이트 센타〉—

니이에 카꾸진에게 안내되어 실내에…

돌연, 물을 뒤집어쓰고 여자로 변신하는 란마. "푸앗 ! 뭐하는거야 !"

란마에게는 많은 약혼녀가 있다고 보고하는 니이에 카꾸진. "포기하는 쪽이…"

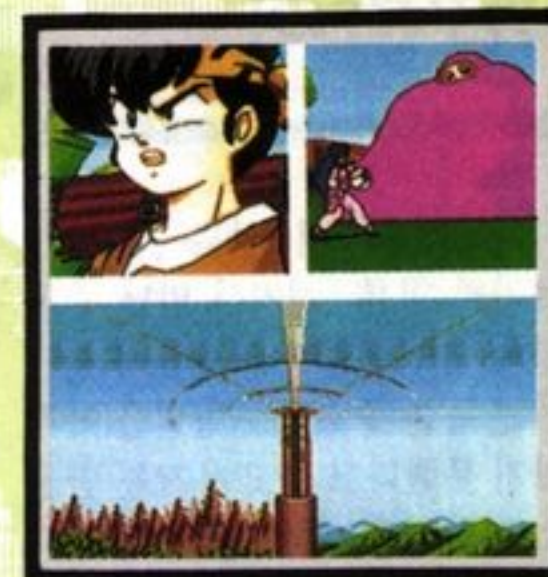
쇼크를 받은 난조 아리사 . 함정을 이용해서 샴프와 우꼬를 떨어뜨려 버린다. "이걸로 없게 되었잖아"

"우꼬 ! 샴프— ! 의외의 사건에 놀라는 란마

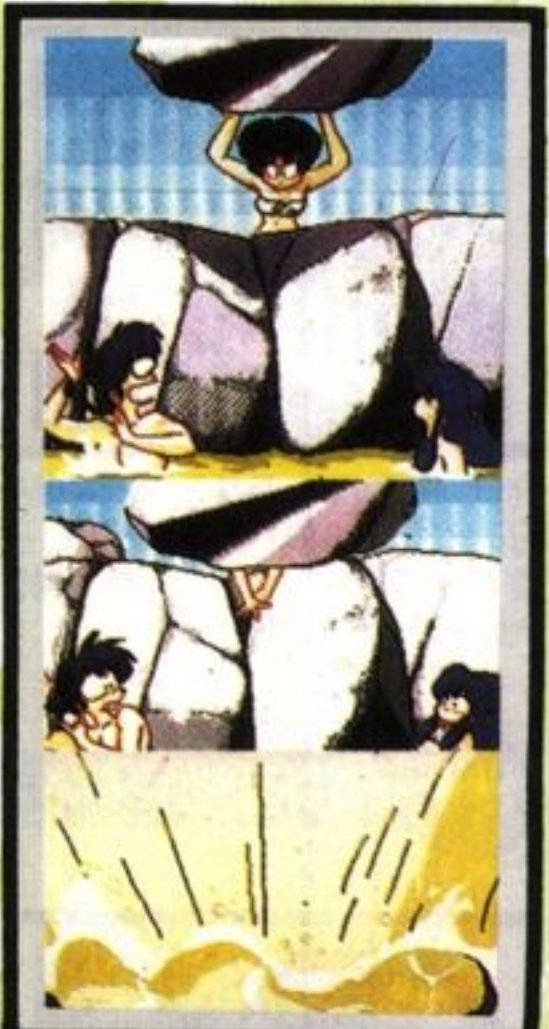
그리고 란마도 누군가에게 뒷머리를 맞아 정신을 잃고 만다

"란마 ! " 란마는 몽롱한 의식속에서 달려오는 아카네가 뒷머리를 맞는 것을 본다. "아… 카네…" 그러나 란마는 어쩔수가 없는 상태.

씬 4 〈지하정원〉—

정신을 차려보니 그곳은 카트레아 꽃이 만발한 정원이었다. 여기는 도대체 어디일까…

료가와 이상한 생물들이 차례로 공격해온다. 샴프의 말에 의하면 여기는 지하의 정원이라고 하는데…

아뭏든 남자로 돌아가기 위해서 근처의 온천에—

아카네와 란마의 데이트 계획을 듣고 남탕에 뛰어드는 샴프ー

둘에게 바위를 던지는 아카네. "그만 둘둬ー" 물보라가 튀어오른다.

남자로 돌아가지 않는다!! 흑막은 나비키인가, 카꾸진인가

지하정원에서 샴프ー, 우꼬, 료가와 합류. 거기서 만난 주천향의 연구소원에 의하면 주천향의 중독을 풀수있는 방법을 아직 찾지 못했다고 하고 우꼬는 연구소 이야기를 나비키로부터 샀다고 자백한다. 란마들은 두조로 나뉘어 탈출하려 하지만 아카네가 갑자기 사라져 버린다. 아카네의 안부를 걱정하는 란마들의 앞에 카꾸진과 바이오 1호가 나타난다. 고전끝에 바이오 1호를 퇴치한 란마는 카꾸진을 붙잡고, 카꾸진은 아카네의 행방을 모른다고 잡아뗀다. 아리사가 있다고 하는 카트레아의 탑에 향하는 란마.

씬 5 〈엘레베이터 앞〉ー

"여기서 주천향의 중독을 풀수 있겠지?" 그러나 중독을 푸는 방법은 모르는것 같다

우꼬는 정보를 입수하게된 경위를 설명한다

"란짱을 독점할수 있다고?" 우꼬에게 연구소의 정보를 판것은 나비키였다. 그 목적은?

위로 올라가는 엘레베이터는 만원으로 탈 수없다

다시 료가의 등장. 문답무용(일본 속어로 말이 필요 없다는 뜻임)이라고 외치며 엘레베이터를 파괴해버린다.

씬 6 〈대결 바이오1호〉ー

두조로 나뉘어서 위로 올라가는 란마 일행. 비상 계단이 있었는데도 엘리베이터의 케이블이 올라온 사이에 빠져나간 란마와 료가

아카네가 없다?! 거기다 바이오 1호가 등장

전원이 힘을 합쳐 공격하려 하지만 물을 뒤집어쓴 료가와 샴프는 전투 불능에…

우꼬도 당하고 핀치에 몰린 란마. 그러나 온천물이 흐르는 파이프를 파괴하고나서 전세는 역전된다. 바이오 1호의 정체는 거북이였다.

"이자식! 아카네를 어디다 숨겼지?" 카꾸진에게 추궁하는 란마

아리사의 비밀은? 아카네의 행방은?

카꾸진의 안내로 아카네를 찾으면서 카트레아의 탑을 오르는 란마. 란마는 카꾸진의 아리사에 대한 감정을 눈치채지만 반대로 자신의 감정을 감추려 애쓰게

된다. 란마가 탑의 한방에서 이 카네의 구두와 아리사의 초상화를 찾아내자 카꾸진은 란마를 초청한 이유를 말하기 시작한다. 모든 것은 수개월전 중국에 여행한 때에 시작됐다… 아리사의 비밀이라는 것은 대체? 그리고 아카네는…

씬 7 〈카트레아의 탑〉—

카꾸진에게 카트레아의 탑을 안내시키는 란마. 카꾸진은 아카네의 일을 모른다고 말한다

"이봐, 너 혹시 아리사를…" "시… 시끄러워! 그 이상 말하면 시키는대로 하지않겠다!" 카꾸진의 감정을 알아차린 란마

아리사의 초상화 앞에서 이번 일의 경위를 설명하기 시작한 카꾸진. "아가씨가 중국에 여행 가기전에 그린 것이다"

아카네를 찾는 란마. 그 목소리는 아카네의 귀에까지 전해진다. 그리고 문 안쪽에서 기다리고 있는 것은 대체…

배틀 모드에서 이기려면?

배틀씬의 법칙은?

배틀씬에서의 전투 방법은 커맨드 선택방식. 돌, 축, 필의 판넬에서 한개를 선택하는 것이다. 돌은 필에 이기고 축에 지며 축은 돌에 이기고 필에 진다. 그리고 필은 축에 이기고 돌에 진다. 적의 판넬은 몇번인가 변화한후 숨겨지지만 그전에 본 것이 적의 판넬이라고 생각해도 좋을 것이다. 후반의 배틀일수록 판넬이 사라지는 스피드는 빠르게 변한다.

이런 경우에는 기합을 넣은 공격도 가능하다. 상대의 판넬을 잘보고 결정차를 사용하자

상대의 판넬은 숨겨져있다

황색 게이지가 체력을 표시한다. 이것이 없어지면 지는 것이다

전 캐릭터의 공격 패턴을 소개

여기서는 플레이어가 조작하는 란마의 모든 공격 패턴을 소개한다. 또 배틀씬에서 란마와 대결하게 되는 5인의 적도 필살기 중심으로 소개한다. 배틀씬은 전부 6개. 순서는 쿠노, 료가, 뿌요뿌요, 무스, 료가(두번째) 바이오 1호순. 료가와는 합계 2회전을 싸우게 된다.

〈사오토메 란마〉

무차별 격투 사오토메류의 고수답게 빠른 공격으로 적에게 치명타를 입힌다. 남자일때 상대하는 적은 쿠노, 무스, 료가(두번째), 바이오 1호. 여자로서 상대하는 적은 료가(첫번째).

란마가 여자일 때와 남자일때 그래픽의 변화는 있지만 공격 패턴은 변하지 않는다. 돌은 정권찌르기, 축은 날라차기, 필은 비룡승천파를 사용한다.

〈뿌요뿌요〉

스토리 첫부분에서 텐도가에 돌연 출현. 나중에 란마와 싸우려 다시 출현한다. 그 빠르기는 완전히 푸른 번개를 방불케 하는 것. 검도부 주장답게 목도를 무기로 사용하고 있으며 돌로는 연타찌르기, 축으로는 가봉참, 필로는 뇌조참이 있다. 최초의 배틀씬에서 등장하므로 판넬이 사라지는 속도는 조금 늦다.

〈히비키 료가〉

난조가의 지하 정원에서 두번째가 되는 상대. 첫번째는 판넬이 사라지는 속도가 느리므로 자세히 본다면 문제없이 이길수 있지만 두번째는 스피드가 상당히 빨라져있다. 란마처럼 빠른 공격을 특기로 가지고 있다. 돌은 정권찌르기, 축은 날라차기, 필은 사자포효탄.

〈뿌요 뿌요〉

지하 정원에서 이 녀석에게 샴프가 공격당하고 있을때 구해주기 위해 전투 모드에 들어간다. 커다란 몸을 이용한 공격을 가해오는데 판넬이 사라지는 속도가 빨라서 판넬 전체를 보려고 하면 오히려 놓치는 경우가 있다. 돌은 무치공격, 축은 육탄공격, 필은 질식공격.

〈무스〉

지하 정원의 온천씬 직후 냇물옆에서 공격해온다. 뿌요뿌요와 똑같이 판넬의 일부만을 보고 공격을 읽을 필요가 있다. 공격은 모두 암기를 사용하는데 돌은 백조형의 변기를 사용한 백조거, 축은 철제손톱을 사용한 매조각, 필은 양팔로부터 예리한 흉기를 쏟아내는 암기공격.

〈바이오 1호〉

강대한 파워를 가진 최강, 최후의 적. 여자의 상태로는 공격력 부족으로 상대가 되지않으므로 일단 한번 진다음에 변한 상태로 싸워야한다. 돌은 펀치공격, 축은 육탄어택, 필은 위격파를 사용한다. 판넬이 사라지는 스피드가 대단해서 육안으로 확인한다는 것은 거의 불가능하다.

게임챔프 독자와 게임 시나리오 관계자들의 깊은 관심속에 진행된 게임 창간 기념 제1회 시나리오 공모전 시상식이 지난 3월 13일 있었다. 깊은 관심속에 시나리오 내용의 공개를 부탁하는 요청이 쇄도함에따라 편집부는 부득이 부족한 지면을 할애 소개키로 했다. 우수상 3편과 최우수상 1편의 순으로 4회에 걸쳐 아마추어 시나리오작가로서 뛰어난 역량을 발휘한 그들의 창작 작품을 간단하게 감상해 보는 기획를 만든다.

이 코너는 게임제작에 관심있거나 게임제작을 시작하려는 사람들에게 좋은 본보기가 될 것이며 제2회 시나리오 공모전의 질적인 향상을 도모하는 하나의 좋은 기회가 될 것으로 믿는다. 미래 시나리오 작가들의 많은 관심있기를 바란다. 〈게임챔프 편집부〉

중등부 우수상 수상 작 소개

인투라제트

장 르 : 액션+슈팅
자성자 : 윤명환군
직 업 : 학생 (고교2년)
현주소 : 서울시 양천구 목1동 406-202

인터뷰

우선 저의 작품을 뽑아주신 챔프 심사위원님들께 감사드립니다. 이번에 출품한 작품의 제작기간은 1개월 정도이고 스토리 구상에 많은 어려움이 있었습니다. 방학기간중 시도때도 없이 게임의 스토리만 구상을 했던 기억이 납니다. 수상에 가장 많은 도움을 준것은 게임챔프 12월호 부록인 '중장기병 발켄' 시나리오 기획서였으며 그것을 토대로 게임시나리오를 만들었습니다.

저의 게임경력은 2년입니다. 현재 보유하고 있는 기종은 FC, MD, SFC 3대 기종이고 SFC가 또한대 생겼는데 어떻게 해야할 지는 고민해 봐야겠습니다. 최근 게임 제작에 관심이 높아져서 학교 컴퓨터 써클에서 열심히 공부중입니다. 장래에 게임제작에 참여해 '제작감독'을 맡아보고 싶어요.

게임 제작에 관심있는 사람이라면 누구나 느끼는 것이지만 결론적으로 봤을때에는 대기업과 정부측에서 많은 관심을 갖고 지원을 해주는것이 게임산업을 발전시켜 나가는데 많은 도움이 될것 같아요.

1. 기획 의도

액션과 슈팅의 접목 그리고 스토리성의 강화가 이 게임의 특징이다. 제작의 모티브는 은하영웅전설과 건담시리즈에서 얻었다. 간단하게 몇가지 커다란 특징에 대해 설명하겠다.

1) 그동안 액션과 슈팅에서는 스토리가 너무 약했다. 액션은 대개 틀에 박힌 스토리의 진행이 전부였으며 롤플레잉이나 어드벤처가 아닌 이상 , 롤플레잉의 인기를 감안한다면 액션의 스토리 도입은 더욱 절실하다고 할 수있다. 게임도중 대화가 진행되는가 하면 각 스테이지에 따라 스토리와 연관있는 난이도 조절이 특징이다.

2) 이 게임의 메인 캐릭터인 '파토락 쉐'는 가변적이다. 여기서 말하는 가변은 외형의 변화가 아니라 기능과 기술 등의 변화를 말한다. 가변은 유저에 의한 가변이 아닌 스토리 즉 상황에 따른 변화로 공중전과 지상전에서 큰차이를 느낄 수 있다. 또한 아이템의 선택이 좀 특별한데 게임의 진수가 있다고 할 수있겠다. 4개의 품목에 14개의 아이템이 사용되며 각 품목을 사용할 경우 외형적인 변화도 가져올 수있다.

3) 배경처리에 있어서는 스토리를 이끄는 사건이 일어나거나 아군과 적군이 교전을 벌이기도 하며 배경의 적이 공격해 오기도하는 변화무쌍한 아이디어를 속출해내기에 충분하다.

4) 보스는 게임에 있어서 가장 중요한 요소중 하나인데 보스중 반수이상이 메인 캐릭터와 크기도 비슷하고 에너지 레벨도 비슷하다. 하지만 공격 특성과 무기는 메인 캐릭터보다 화려하며 특수무기를 적절히 구사하는 면에 있어서 훨씬 월등하다. 이렇게 어려운 설정속에서 보스와 대전하게 되면 아마도 SF처럼 대전형식의 게임이 아닌가 하는 착각에 빠질지도 모른다. 그것이 타 게임과 다른 특징이라고 할 수 있겠다.

2. 스토리

배경은 제4차 세계대전

경제대국들의 경제 전쟁으로부터 시작된 제4차대전의 결과는 뜻밖이었다.

그 뜻밖의 결과는 국가의 개념이 사라지고 지구가 2개의 거대한 연합으로 나뉘어진 것이다. 유럽, 구소련, 아시아, 아프리카 등이 구대륙연합으로 남아메리카, 오세아니아, 동북아시아 등이 신대륙연합으로 나누어진 것이다. 10인의 최고 평의원으로 이루어진 최고 평의회가 통치하는 UOOC

와 대통령 중심제의 UONC는 비슷한 국력을 갖고 공존하고 있었다. 군사 쿠데타가 일어나 대표자 선거를 통해 군 최고 사령관 나이스크 『랜던』이 종신 통령으로 뽑히는 사건이 일어났다. '세계는 힘으로 좌우된다' 이것이 랜던의 신념이었고 그는 그 신념대로 독재 정치를 폈다. 그에겐 또 UOOC를 무력으로 합병해 인류 역사상 최초로 전세계의 지배자가 되고 싶은 욕망이 있었다.

그는 그 야망을 실현시키기 위해 UOOC측과 국민들 몰래 군비축소를 목적으로 한 'EINS 조약'을 깨고 군사력을 증강시키기 시작했다. 이때가 서기 2099년 신인력 99년이었다. 랜던이 몰래 군사력을 증강시켰지만 그 정보는 UOOC측에 들어 갔고 즉각적인 반응을 보였다. 국민들은 동요했고 최고 평의회 또한 동요했다.

하지만 단 한사람 이사실을 기뻐한 자가 있었으니 그는 바로 최고 평의회의장 에너스『페인』이었다. 1년후에 최고 평의원과 의장을 다시 뽑는 선거가 있었지만 현의원과 의장에 대한 국민의 지지도는 바닥이었다. 의장에 재당선되기 위해서는 전쟁을 일으켜 승리로 국민의 지지도를 높이는 수 밖에 없다고 생각해오던 페인이 UONC측의 군사력 증강소식에 기뻐하는 것은 당연한 일이었다.

그는 자기와 같은 생각을 하는 위원 5명과 함께 전쟁을 외쳤다. 하지만 반전을 주장하는 나머지 최고 평의원 5명의 반대와 전쟁을 싫어하는 국민 그리고 결정적으로 UONC가 전쟁을 일으키려 한다는 정확한 증거가 없어서 그들의 주장은 받아들여지지 않았다.

그후 UONC주재 UOOC대사가 살해당하는 사건이 있어났다. 찬반론 투표결과 전쟁은 시작되었고 11년간의 전쟁으로 120억의 인구중 40억이 줄었다. 어느새 2세력은 통합되었으며 대통령 중심제의 범지구연합을 출범시켰다.

쿠데타로 전쟁을 주도하던 페인은 자살을, 랜던역시 사형을 당하게 되었으며 최하류층 인구 10억이 달기지로 추방당했다. 추방자들 사이에서도 한 노동자를 중심으로 새로운 단체가 만들어지고 힘겹게 국가로 발전시켜갔다. 그 국가의 이름이 바로 엑서스였다.

신인력 130년 범지구연합과 엑서스는 과거의 지구처럼 평화롭게 교류, 공전했지만 또다시 파문이 일기 시작했다. 신인력 131년 옛 한국의 수도였던 서울에서 대 폭발이 일어났다. 시민 800만중 600만이 사망하는 끔찍한 사고였고 그 사고의 주범은 달기지에서 만들어낸 대전술 빔무기 『마르스』라고 정부는 조사결과를 발표했다. 그 전부터 달기지의 반대파가 지구를 탈환하려는 계획을 갖고 있다는 소문으로 지구측에서 루머가 돌고 있었지만 폭발사건을 계기로 문제는 더욱 심각해져갔다.

당시 서울은 세계에서 의학기술이 가장 발달하여 시 전역에 병원과 휴양소등이 운집해 의학의 메카로 불리워지고 있었는데 엑서스가 600만의 병자와 의료인을 참살시켰기 때문이다. 사람들은 전쟁을 외쳤고 정부가 엑서스와 전쟁을 선포하자 온힘을 다해 전쟁준비를 도왔다. 그 결과 신인력 131년 크리스마스날 3만여척에 달하는 엑서스 정벌함대가 출항했다.

『유혼』은 대통령과 사령관의 명령을 받아 태스크 포스(특수기동부대) NEK의 부대장으로 추대되었다. 출항 다음날 유혼은 최고 사령관 슈테프원수에게 호출을 받았다. 그는 유혼에게 대통령인 디트리히 겐코프의 명령서를 준다. "엑서스가 자국쪽으로 진격하는 우리 함대에 마르스를 쏠지 모르니 NEK가 침투해 마르스를 파괴하라"라는 지시였다. 함대 대장인 염세명의 급한 용무로 부대장 유혼이 임시 지휘권을 맡게되며 명령전달자인 론 함브릿도 전투에 동행하게 된다. 2시간 후 NEK와 소형 지원함 파르테논을 격납한 이카토스는 달을 향해 출항한다. 실제상황에 도전하게 된다.

3. 캐릭터

7인의 주요 캐릭터

1. 유혼 : 나이 27세, 범지구연합 테스크 포스 부대장. 아버지인 유선충이 123년 3회 대통령 선거에 후보로 나서 유세장으로 가던중 교통사고로 사망하자 18세의 나이로 군사학교에 입학, 군인이 됐다. 대담하고도 침착하며 조종술이 뛰어나 군내 사천왕으로 불린다.

2. 염세명 : 중령이며 NEK의 대장으로 중국 출신이다. 군내 최고 베테랑으로 4천왕중 1명이다. 예전에 유혼의 아버지 시신을 직접 거두었으며 때문에 유혼을 친동생 처럼 아끼고 돌봐주었다.

3. 싸울 랏츠 : 범지구 연합구 대통령 직속 부대인 크라쳐의 대장. 뛰어난 조종술을 가지고 있으며 그 역시 사천왕으로 불린다. 어렸을때 병에 걸려 눈 전체가 까맣다. 유혼과 사이가 나쁘며 나중엔 가장 막강한 적이 된다.

4. 란스 나이도 준장 : NEK의 지원함인 파르테논의 함장. 유선충과 오랜 친구로 유혼을 아들처럼 아끼고 믿어 후엔 그를 따라 엑서스 쪽으로 이동한다. 마르스로 인해 서울에 살던 딸과 사위 손자 등을 읽고 복수심에 불타고 있다.

5. 제니퍼 코드 소위 : 파르테논의 오퍼레이터, NEK와의 통신을 말아 모든 정보를 입수해서 NEK에 통보한다.

6. 함브릿 월던 준장 : 이번 작전에서 NEK의 임시 지휘관

으로 6스테이지 까지 도와준다. 철저한 군인 정신과 명령 제1주의로 냉혹해 보일 때도 있다.

7. 가르도 노이노 소장 : 엑서스 지구파견 제4사령부의 책임자. 남아메리카 출신으로 두 눈이 불구여서 기계 안구를 고안, 장착했다.

8. 세이노 레디즈 : 현 엑서스의 군수. 마카론 레디르의 손녀. IQ 200의 수재다. 나이에 않맞게 침착성과 결단력을 가졌다.

9. 사이몬 단애폰 : 엑서스군 최고 에이스로 래드 나이테지(군단이름)의 단장.

지구의 사천왕 못지 않은 조종술을 가졌다.

10. 루브 라칸쥬 : 지구의 최대무기 공급업체인 아슈트람사의 사장이다. 지구 최대의 대재벌이며 경제, 정치적으로 영향력이 막강하다.

겐코프 대통령과 모종의 연관이 있다.

11. 디트리히 겐코프 : 현 범지구연합 대통령. 현재 전쟁으로 임기 무제한 연장중이다. 베를린 태생으로 예전 UOOC의 최고 평의원이던 아버지를 이어 NAO전쟁때 반전 운동을 했다. 휴혼의 아버지 유선충과는 막역지우이며 같이 반전 운동을 한사이로 123년 선거때 같이 출마했으나 유선충의 사고로 대통령이 됐다. 상당히 강인하면서도 인자하다.

12. 켄지 마츠 : 파르테논의 메카닉 기술자로 MK. MA의 정비와 무기 장착을 맡고 있다. 호인으로 친구가 많다. 파토락쉬의 무기장착을 맡는다.

13. 메인 캐릭터

파토락쉐 : 형식명 MH-4602 : 클래스 : 근거리 공격용 중급 MK 신인력 128년 아슈트람사 작품, 신장 9.5M 체중 : 10t

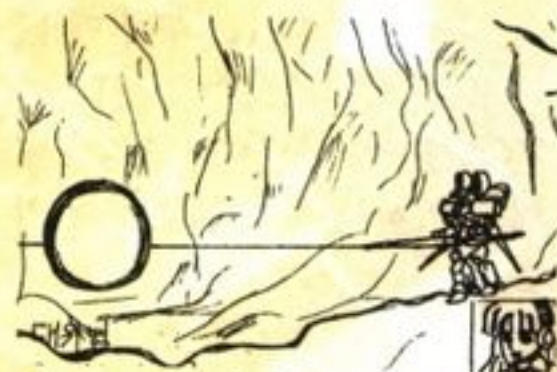
방어용 실드와 근거리 공격용 샤벨을 장착

기본 작동
보행, 비행, 점프
방어, 빔샤벨 공격, 공중대쉬 선회
MK (기계화 기사) : 지상전, 침투용, 보행과 육박전 가능
MA (기계화 장갑) : 비인간형으로 원거리 전투용, 많은 무기 탑재가능

4. 아이템

5. 스테이지 구성

제 1장 4회랑의 전투

회랑이란 2개의 지역을 잇는 다리 각각 끝에 설치된 검문소의 일종이다. 달과 지구를 잇는 16개의 회랑중 운석지대가 있어 가장 위험한 제4회랑이다. NEK는 몰래 달로 진입하기 위해 제4회랑으로 향한다. 하지

만 그곳엔 이미 엑서스 군이 포진하고 있었다.

보스 : MK라이트란

어깨에 4개의 고출력 하이메가 입자포를 장착해 파워는 강하나 스피드면에서는 성능이 떨어진다. 반대로 방어력은 강한 편이다.

제 2장 VS레드 나이테이지

달로 향하는 아카로스 하지만 적의 완강한 저항에 부딪혀 NEK가 적을 분쇄하기 위해 떠난다.

보스 : MK 붉은 암살자

붉은색은 기체로 RK의 부대기이다. 하지만 대장인 사이몬 단애폰이 지휘하는 이 기체는 보통 부대기보다 파워업 됐다. 특히 선회성과 점프력이 향상됐고 일반적인 전투에서는 특이하게도 샤벨을 쓴다.

제 3장 대천성 공략전

상부에서 마르스 파괴작전은 잠시 보류하고 군예정 진로에 있는 난공불락의 요새 대천성을 파괴하라는 명령이 온다. 이카로스는 진로를 바꿔 대천성으로 향한다.

보스 : 슈퍼 컴퓨터 고드 브레인

대천성의 모든 정보관리를 하는 슈퍼 컴퓨터이다. 중앙 통제구역 내엔 무기가 없어 주위에 가득찬 케이블과 50만 볼트의 전기로 공격해 온다. 강력한 방어막이 쳐저있어 파괴가 불가능하다.

제 4장 달 강하전

드디어 달에 도착한 NEK는 중형 지원함 파르테논과 함께 이카로스에서 분리되어 달로 강하한다.

보스 : 변형 MA타이로드

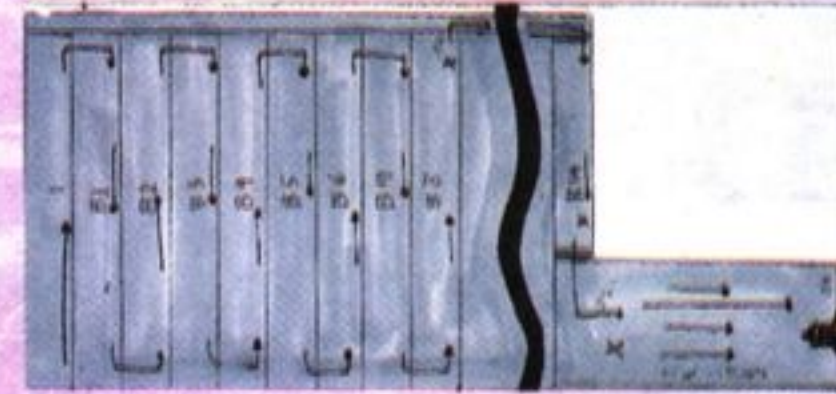
지름이 15m 신장 20m 지상용이며 변신이 가능한 MA다. 반구형태일땐 공격효과가 적고 빠르게 육탄공격을 해온다. 원반 머리주위에 16문의 레이저가 있고 손등의 발칸과 스커트 부분에 6기의 미사일이 장착되어 있다.

제 5장 더겐시 시가전

드디어 NEK는 문제의 미르스가 있다는 엑서스 제2의 인공도시인 더겐의 도착 마르스를 없애기 위해 더겐으로 침투한다.

보스 : MK 바잘

15m의 거구에 않맞게 대단한 스피드와 선회성을 갖고있다. 특수 무기를 살포하는 능력을 가졌다. 초고속 연사의 90mm 발칸만을 가졌지만 상당히 강하다.

제 6장 인투 더 마스

드디어 중앙 관제 센터 지하에 잠입 마르스를 향하여 전진한다.

보스 : MK 엑샤트리아

엑서스군 최고 기체, 최고의 스피드와 선회성, 파워를 갖고 있다. 대출력 레이저포를 가졌고 봄버 미사일 2발을 장착했으며 실드와 샤벨도 사용이 가능하다.

제 7장 캣치 슈테프

엑서스로 진군하는 범지구 연합함대와 이를 막기위한 엑서스 함대간의 대함대전이 일어 났다. 유혼은 지구함대전의 진군을 약간이라도 지연시키기 위해 총사령관 슈테프 원수 납치작전에 나선다.

보스 : MK젠타 모르겐

시간 지연용이라서 그런지 내구력이 상당히 높다. 하지만 스피드와 점프력은 형편없다. 오른손엔 산발탄을 쓰는 건을 장비했으며 왼손에 장착되어 있는 특수 시한 기뢰를 장착했다.

제 8장 지구 강하전

슈테프를 사로잡아 지구 연합군의 공격을 잠시 보류시킨 유혼은 이 전쟁의 원흉인 대통령을 잡고 문제의 마르스를 찾기위해 지구로 향한다.

보스 : 공주요새 썬 리잉징

지구의 과학력이 집결되어 만들어진 거대한 부유요새이다. 발칸, 미사일, 레이저 등 많은 종류와 무수히 많은 양의 무기를 가졌으며 요새내에서 전투기와 MK 등을 계속 출격시킨다.

제 9장 안데스 탈출 작전

안데스 기지에 도착, 휴식을 취하던 유혼은 비상경보가 울리고 범지구 연합군이 기지를 기습했으니 탈출하라는 방송을 듣는다. 유혼의 기지내에도 적들이 기습했으며 유혼은 파토락쉬가 있는 MK격납고를 향한다.

보스 : 워킹 렉서

33년전 UONC가 NAO전쟁을 위해 개발한 기체로 구세대 로보트이다. 기지의 폐쇄와 함께 잠들었으나 1구 연합군의 침입으로 기지의 메인 컴퓨터가 살리고 그를 조종하기 시작했다. 구시대 기체인 만큼 내구력과 스피드가 느리고 점프를 할 수없다. 특징으로 화력이 막강하며 손에서 회전 화염방사기를 사용할 수있다.

제 10장 안데스 탈출작전

기지내에서 탈출에 성공한 유혼. 하지만 아직 안심하기는 이르고 유혼은 비상시 집결지인 백두산으로 향한다.

보스 : 바르디아스

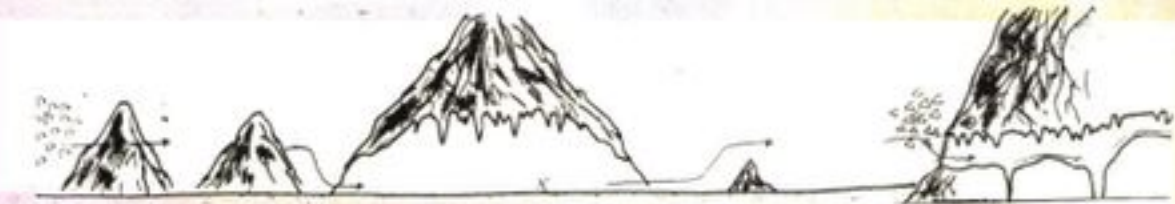
지형에 관계없이 어느 곳에 서라도 보행이 가능한 6개의 다리를 갖고 있는 전차이다. 메뚜기 모양이라 징그럽기도 하다. 주로 시가전이나 사막, 늪지대, 숲에서 쓰기 위해 개발됐다. 온몸에 발켄과 레이저포 미사일 풋트를 잔뜩 장비했다. 공중 크레모아도 장비했으며 배부분에 1중대의 인원 수용가능하다.

제 11장 아센 테이트 지구 공격

대규모 군수공장이 몰려있는 아센테이트 공업지구 백두산 기지에 도착한 유혼은 에센테이트 지구에서 엑서스를 겨냥한 화학무기와 생물체 병기를 생산한다는 정보를 듣고 그 생산을 저지하기 위해 아센테이트 지구로 향한다.

보스 : 네로

생물체 병기 샘플이 사고로 대형 돌연변이화 한것으로 물속에서 살며 전기파와 극산성 액체등을 발사한다. 네개의 팔등으로 공격한다. 네로라는 이름은 연구소 직원이 붙여준 것이다.

제 12 장 오로라 작전

북극의 거대 빙산안에 위치한 엑서스 지구군 제3기지가 적에게 포위공격을 당하고 있다는 소식을 들은 유혼은 원군과 함께 북극으로 향한다.

보스 : MK파토락쉐

유혼의 기체와 동일 기체이다. 하지만 마크가 동일하지만 모델넘버가 유혼의 것보다 성능이 앞서는 것으로 보인다. 장갑은 타입이지만 레이저포와 특수무기로는 봄버 미사일을 장비했다. 물론 샤벨과 실드도 있다. 게임에서 대보스 다음으로 강력한 파워를 갖고있다. 이 기체의 파일롯은 NEK의 대장인 염세명이다.

제 13 장 아슈람사 공격

아버지의 죽음에 대한 얘기를 염세명으로부터 들은 유혼은 이 일에 직접 관련된 루브라 칸츄를 찾아 오로라 작전에서 이탈, 단신으로 아슈트람사 공장으로 향한다.

보스 : MK 사이코러스

루브라 칸츄의 개인적 취향에 맞추어 만들어 졌다. 그래서 인지 여기저기 도금이 되어있는 화려한 기체이다. 성능은 아슈트람사 작품중 최고로 전용무기는 없고 여기저기에 널려있는 무기를 바꾸며 전투를 할 수 있다.

시험작이라 캐노피가 미완성이며 원격조종으로 움직인다.

제 14 장 인투더 마스

작전중에 무단 이탈한 유혼은 얼마간 처벌을 받는다. 그리고 사령부에서 드디어 마르스의 위치를 알아내고 유혼은 마르스를 파괴하러 마리아나 해구로 향한다.

보스 : MA 임파츄라
초거대작으로 시험작이어서 2대가 제작됐다. 어깨에 12기의 미사일과 양날개 끝에 발칸 6문 그리고 하이퍼 메가 레이저를 4문 장비했다. 중간보스, 대보스로 2번 등장한다.

제 15장 인 투 라제트

드디어 결정적 증거를 확보, 전쟁을 끝낼 수있다고 기뻐했던 엑서스 지구군 사령부에 갑자기 엑서스로부터 비상통신이 걸려온다. 범 지구연합 함대에게 수도가 포위공격을 당하고 있다는 정보였다. 지구 파견군은 적의 수도 포위를 풀고 마르스에 대한 비밀을 전세계에 알리기 위해 지구의 수도 라제트로 향한다.

보스 : MK 하튜
20m에 달하는 순백의 거대한 기체, 거대한 낫과 전신의 22문의 확산 레이저와 소매속에 전자파를 장비했다. 그 모습때문에 순백의 사형집행인이라 불린다. nao전쟁 당시 랜던의 명령에 의해 단 2대가 제작되었다.

엔딩

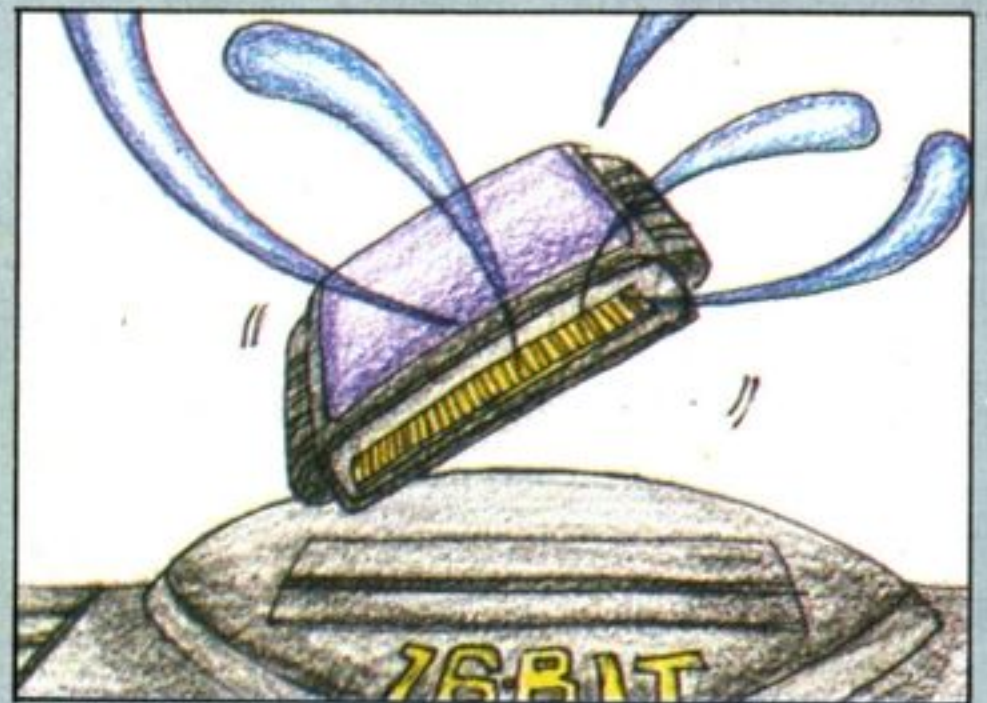
겐코프는 유혼의 손에 죽고 중앙 방송국을 통해 겐코프의 음모가 전세계에 알려진다. 3일후 지구와 엑서스는 종전과 함께 평화협정을 맺는다. 다시 한달후 지구와 엑서스는 통일되고 인류에겐 평화가 찾아온다. 그리고 유선충의 묘앞엔 한다발의 꽃이 놓여진다.

6. 작성소감

이 시나리오를 쓰는데 근 한달가량의 시간이 걸렸다. 30장도 안되는 종이를 메꾸는 것이 뭐가 어렵냐고 할지 모른다. 사실 처음엔 나도 그렇게 생각했으니까. 하지만 쓰다보니 장난이 아니었다. 스토리를 쓰는데도 상당한 시간이 소비되었으며 견본을 10여일 수정보완해 원본을 쓰는데만 보름이 걸렸다. 그걸 다시 검토 수정하는데도 몇일이 걸렸고 끝내고 보니 한달이 꼬박 걸렸다. 물론 다른 사람에 비하면 짧은 기간이었지만 최선을 다해 한달이란 기간을 활용했던것으로 기억된다. 한달간 괴롭고 힘들었지만 후회는 하지 않는다. 아니 도리어 게임제작이 얼마나 힘든지 알게되어 소중한 경험이 된것 같다. 그리고 시나리오 제작에 많은 도움을 받은것은 '발켄' 시나리오 견본이었는데 시나리오를 쓰며 견본에 문제점을 찾을 정도로 프로가 된것 같다. 다음 공모전에선 롤플레잉이나 슈팅 등을 시나리오 견본으로 발간해 주어, 독자들이 모든 장르를 포용할 수있는 작품을 제작하는데 도움을 주었으면 한다.

랜드 스토커

라일 서울에 오다

1. **라일** : 아, 심심해 뭐 재미있는 모험이 없을까? 이 세계안의 지도는 다뒤져 봤다구!

2. **프라이데** : 라일 우리 바깥세상에 나가서 보물을 찾자. 거기에 가면 이 세상의 모든 비밀이 담긴 책이 있다고 하던데

라일 : 응, 좋아!

카라의 부하 : 히히, 너희 얘기 잘들었다. 카라님께 말씀드려야지

3. **부하** : 카라님!

카라 : 넌 어딜갔다 오는거야?

부하 : 글쎄 라일이 바깥세상에 보물을 찾으러 간대요.

카라 : 그래? 우리도 따라가보자.

4. 피융 가자—! 바깥세상으로

5. **카라** : 또만났군 라일!

라일 : 너희 삼인조가 어떻게 여기에??

6. 라일 : 뛰자! 프라이데
카라 : 저놈 잡아!

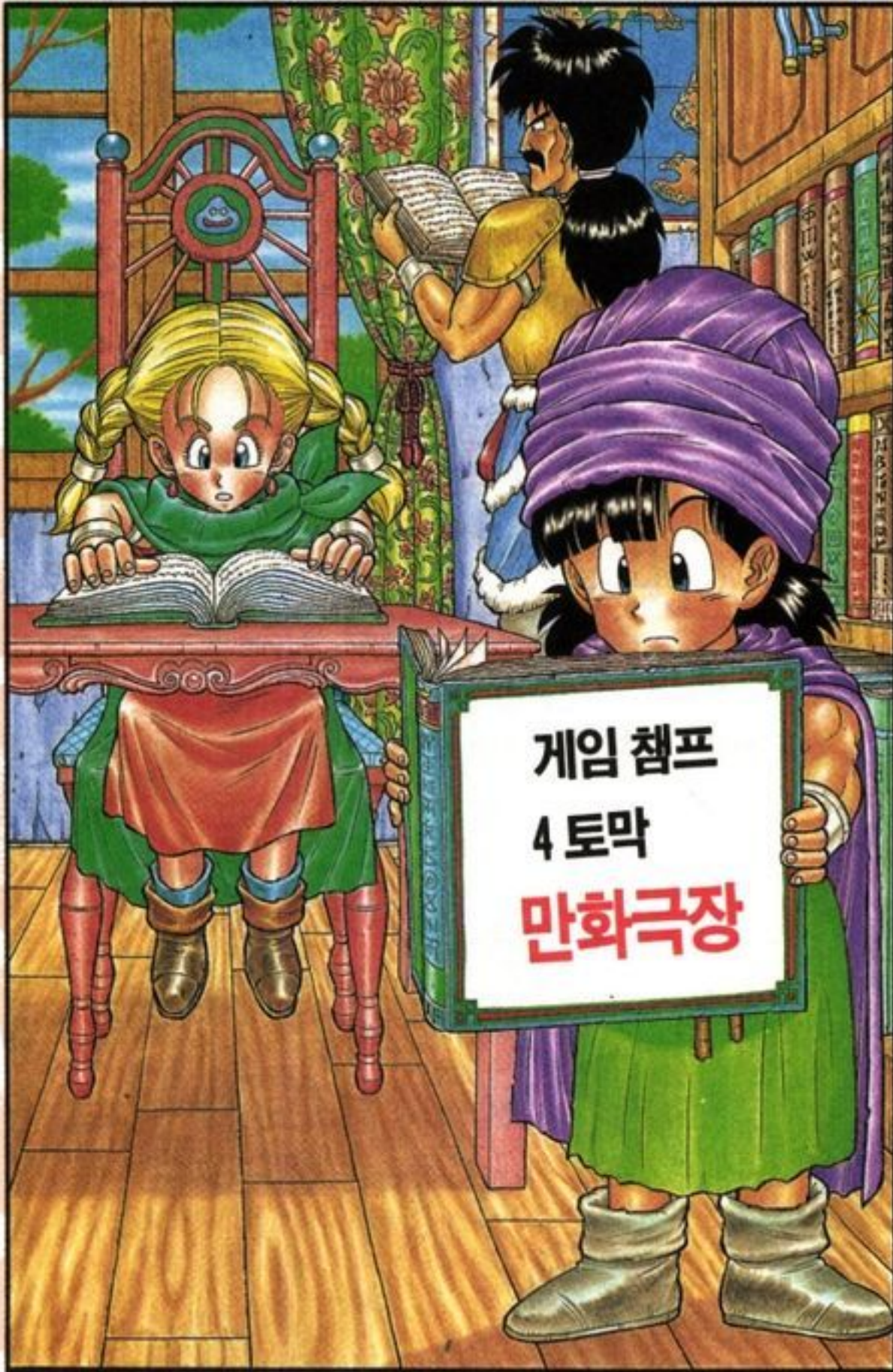
7. 프라이데 : 라일, 저안에 보물이 들어 있어
라일 : 알았어 프라이데

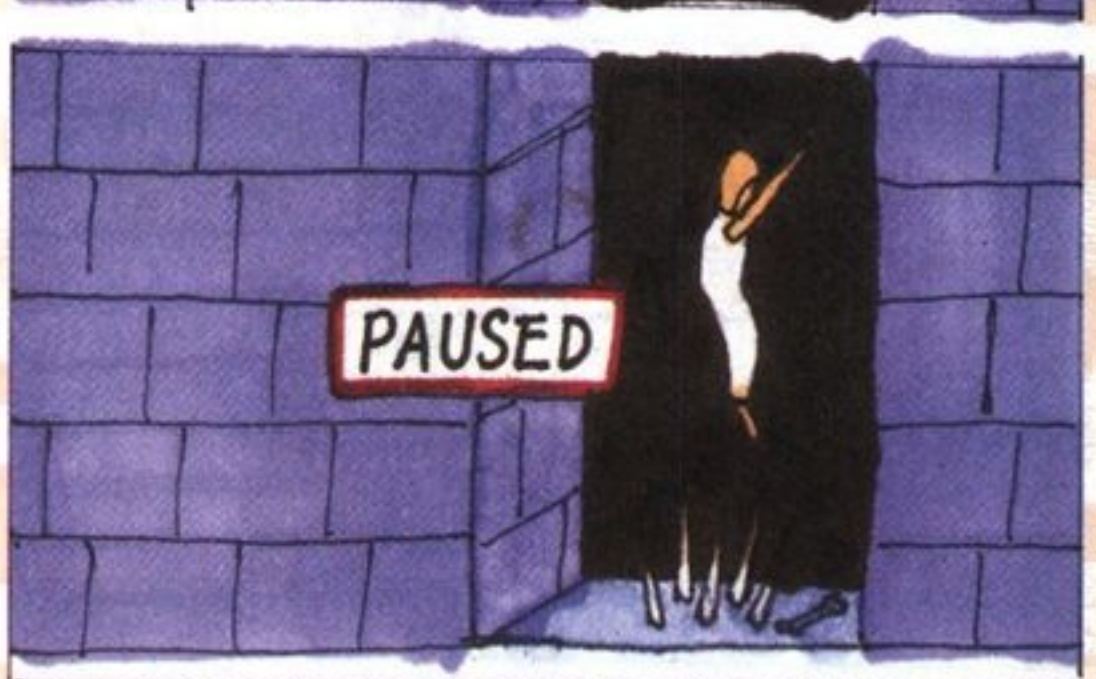
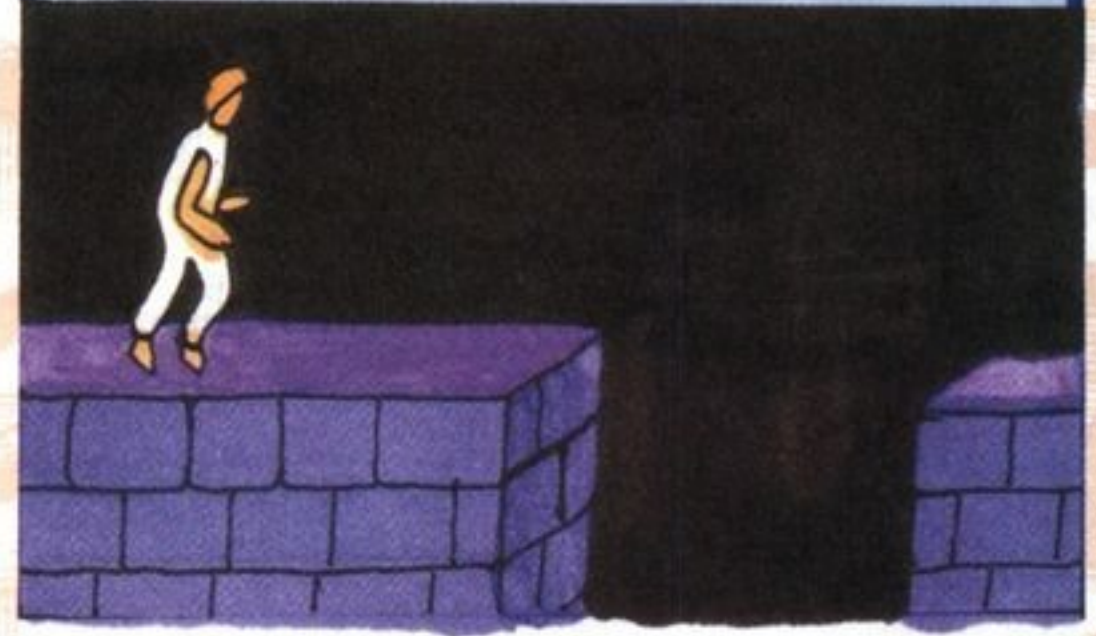
8. 라일 : 이게 우리가 찾던 보물이구나 하하하!
서점주인 : 그책 잘나가죠. 매월 5일 발행됩니다

9. 카라 : 보물을 이리 넘겨라!
라일 : 앗! 삼인조 일당!!
카라의 부하 : 우리가 포기할 줄 알았지? 얍!

10. 우당탕…쿵쾅… 보물은 절대 못넘겨!
서점주인 : 아니 이놈들이 내 가게에서 쌈질을!!

11. 경찰 : 너희 서점에서 왜싸웠어! 응? 거기 오리 주둥이 똑바로 들어!

— 챔프캠페인 —
어떤일이 있어도 싸우면 안되겠 죵?

게임 챔프
4 토막
만화극장

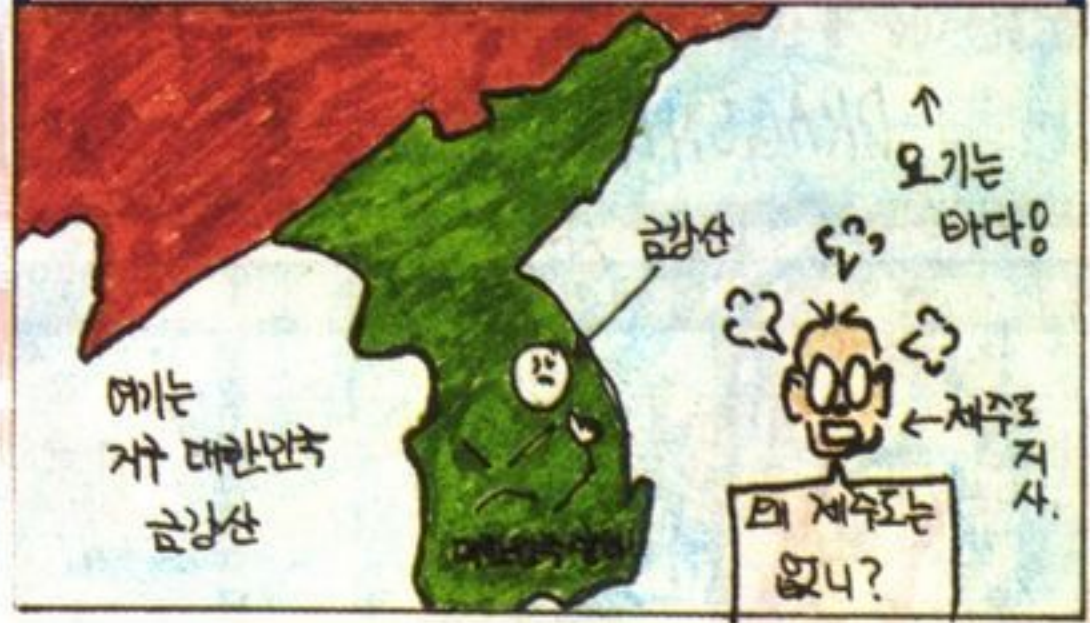
페르시아의
왕자
- 어느 명인의 순발력 -

게임챔프의 4토막 만화극장은 애독자 여러분이 보내주시는
4토막 만화극장 중에서 우수한 작품을 선정, 게재하고 있습니다.
직접 해보았던 게임을 소재로
재미있는 내용을 만화로 그려주시면 됩니다.
애독자 여러분의 기발한 착상과 창의력을 높이 사는
4토막 만화극장에 많은 참여바랍니다.
* 선정된 애독자에게는 6월호 게임챔프를 우송해 드립니다.
일반 모조지에 가로 8센치, 세로 4.5센치의 박스 4칸으로 박스
사이는 5밀리 미터씩 띄어 주시기바랍니다.
19.5cm
8cm

PAUSED

박성훈

샤이닝 포스
—사투의 진혼곡—

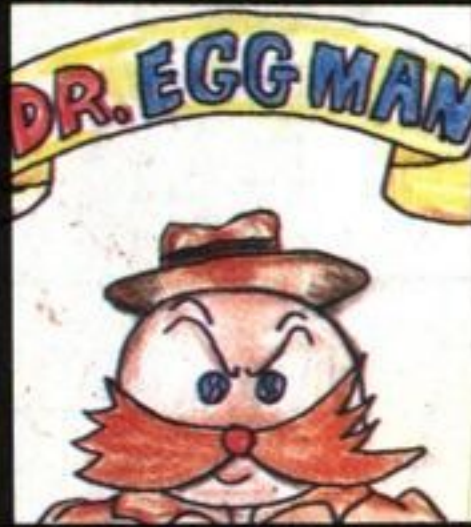
허세웅

드래곤볼Z
—나라사랑—

송승원

「소닉형사」

에그맨 범죄집단을 소탕하라!

「미니소설」 최우수작 최종발표!!

3월 5일로 막을 내렸던「소닉 미니소설」은 애독자 여러분의 사랑을 듬뿍 받았습니다. 많은 응모가 있었고 수퍼알라딘보이 담당자는 기쁜 비명을 지르다 아직도 입을 다물지 못하고 있습니다. 가능한 응모자 전원을 추첨해 드리고 싶지만 규정상 1명 을 선정할 수밖에 없음을 아쉽게 생각하면서 당첨자와 작품을 발표하겠습니다.

1. 서기 2,000년대에 있었던 일이다. 소닉과 텔은 유명한 형사이고 범죄 소탕을 하는데는 소닉과 텔이 일인 자였다.

2. 어느날 닥터에 에그맨이란 거물이 있었는데 그는 사악하고 언제나 법을 어기는 에그맨 집단의 두목이었 다.

3. 텔과 소닉은 에그맨을 잡으려고 혼 신을 다했지만 언제나 놓치기 일쑤 였다.

4. 그러다 에그맨 집단의 부하였던 장 키가 다행히도 에그맨 집단의 거처를 알려줬다.

5. 소닉은 홀로 에그맨을 잡으려 했으 나 에그맨 집단의 부하에게 잡혔고 텔 역시 경찰들과 함께 에그맨 집 단을 처부수려 했으나 허탕이였다. 접근조차 할 수 없었던 것이 다.

6. 한편 에그맨은 세계를 자기의 손에 들어오게 하려고 에그맨 1호를 제 작, 거리를 부수고 활개를 치고 다녔다.

7. 텔은 이 때를 이용하여 적들의 공 격준비가 허술한 점을 이용해서 경찰들과 함께 소닉을 구출하고 적들 을 사로 잡았다.

8. 소닉은 급히 말했다. "그놈의 약점은 저 스위치야" 텔의 비행기를 타고 에그맨 1호의 스위치를 누르는데 간신히 성공했다.

9. 에그맨 1호는 파괴되었다. 소닉은 감옥에서 우연히 엿들어 파괴장치를 알고 있었던 것이다.

10. 소닉과 텔이 있었기에 세계를 구 했고 큰 공로를 세우고 상을 받게되었다. 에그맨의 헛된 꿈은 과연 사라진 것일까?

축하합니다

＊ 당첨자 : 이진호/

이진호 군에게는 수퍼알라딘보이 게임팩 1개를 드립니다.

협찬 : 게임라인 713—7033

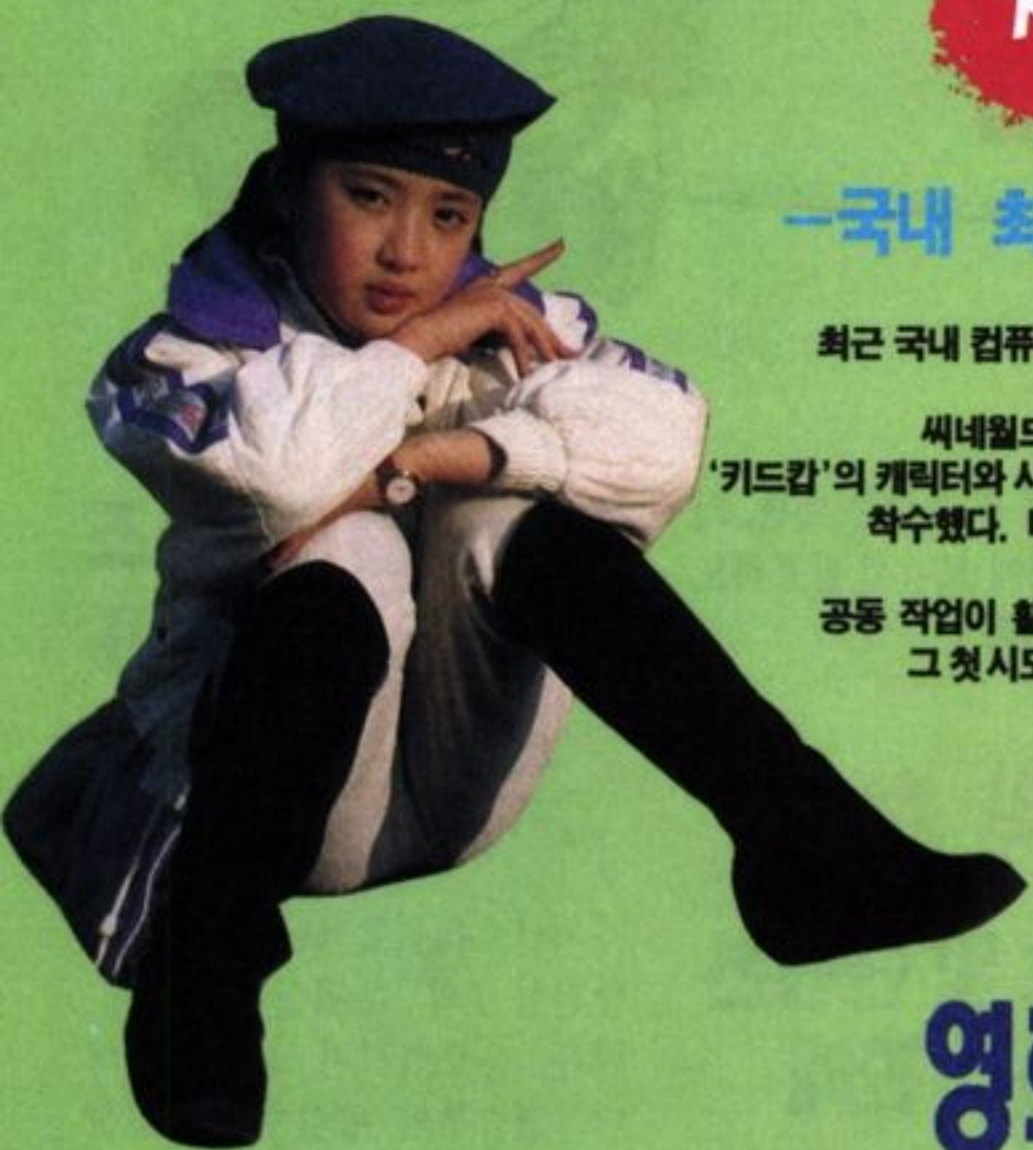
＊ 그외 보내주신분

김주현/
최성환/
허수범/
유제모/
김종민/
나기봉/
강정현/
정찬구/

이상 8명은 챔프 보너스점수 **300점**

잠깐 인터뷰

-국내 최초로 영화캐릭터 이용한 컴퓨터 게임 개발-

최근 국내 컴퓨터 게임 소프트 웨어 제작의 선두주자인 소프트 액션사 (대표 : 남 상규)는 충무로 신세대 영화 기획 제작팀인 씨네월드(대표 : 이 준익) 와 공동으로 제작에 들어가기 직전인 '키드캅'의 캐릭터와 시나리오를 이용한 컴퓨터 게임용 소프트 웨어의 개발에 착수했다. 미국 , 일본 선진국에서는 이미 영화, 애니메이션, 게임, 팬시 산업간에 캐릭터와 아이디어 교환 및 공동 작업이 활발하게 벌어지고 있지만, 우리 나라에서는 '키드캅'이 그 첫시도가 되기때문에 여러 업계에 신선한 충격을 주고있다. 게임챔프에서는 키드캅의 모든 것을 알아보았다.

씨네월드 대표 이 준익

8년간 1,000여편의 국내외 영화광고 기획.
화가겸 일러스트레이터로 활약. 현재 씨네월드의 창립 작품인 키드캅의 기획, 연출, 제작을 맡고 있음.

'키드캅' 게임과 영화 동시제작 결정!

지난 3월 13일에는 '키드캅'의 제작 회사 씨네월드의 제작진과 게임챔프, 소년중앙, 소년챔프, 보물섬등의 기자들이 모인 가운데 설명회가 열렸다. 기획실장 조철현씨와의 인터뷰 내용을 소개한다.

챔프 : 먼저 회사의 창립 배경을 설명해주시죠.

조철현 : 저희 회사는 영화광고에서 시작했습니다. 회사명도 씨네시티였었고 본격적인 영화 생산에 들어가면서부터 씨네월드라는 회사가 형성 되었지요.

챔프 : '키드캅' 외에도 내놓은 작품이 있습니까?

조철현 : 아닙니다. 저희는 이번 '키드캅'이 회사의 첫작품이지요. 따라서 이번 영화에 사운을 걸고 제작에 임하고 있습니다.

챔프 : '키드캅'을 기획하시게 된 의도는 어디에 있으신가요?

조철현 : 예, 저희도 처음부터 '키드캅' 같은 아동 영화를 구상하려던건 아니었습니다. 그런데 기획을 하다보니 국내에 아동용 영화의 수준이 너무 낮다고 생각하게 되었죠. 특히 홍콩이나 헐리웃에는 아동적인 소재를 가지고도 '호소자'나 '홈어론' 같은 히트작을 만드는데 '왜 국내에는 안되는가'라는 의문점이 생겼습니다. 저희 제작진이 자세히 분석을 해본 결과 자본투자의 부실과 영화사들의 무관심 때문이라는데 초점이 맞춰졌고 그런 문제들을 해결하면 국내에서도 아동 영화가 성공할 수 있다는 확신이 섰습니다. 그 후 삼성 물산등과 긴밀한 협조하에 자본을 들여 제작에 착수하게 된것입니다.

챔프 : 음, 정말 이번 영화가 성공하느냐 안하느냐에 따라 국내 영화 산업의 분수령이 될수도 있겠군요. 그런데 처음부터 게임과 연관시켜 생각하시진 않으셨을 걸로 아는데요... 남상규씨와 어떻게 만나게 되셨습니까?

조철현 : 저희들이 영화를 기획하고 여러 언론사에 협조를 구하러 다닌 적이 있습니다. 마침 조선일보사에 가게 되었는데 그곳의 기자가 영화를 만드는데 도움이 될거라면서 두사람을 만나보라고 하더군요. 한사람은 월간 프라모델 전문 잡지 하비스트의 편집장이었고 다른 한사람이 바로 남상규씨였습니다. 그래서 남상규씨와 만나게된 것입니다.

챔프 : 남상규씨와 만나시기 전에는 아직 게임과의 연계성을

키드캅에는 새로운 얼굴들이 대폭 기용되었다

우측은 감독 이준익씨, 좌측이 기획실장을 맡고있는 조철현씨

생각해보시진 않으셨군요?

조철현 : 그렇죠. 뭔가 도움이 되지 않을까 하는 마음으로 가보았는데 처음에는 조금 실망했습니다. 북한산 밑의 초라한 집에 제작실을 차려놓고 있었는데 너무 초라해서 처음에는 '과연 이사람이 한국 제일의 게임 제작자인가?'하는 생각이 들었습니다. 그런데 막상 이야기를 해보니 그렇지가 않더군요. 원래는 30분 정도만 이야기를 해보려던것이 3시간 동안 이야기를 하게 되었고 지금 한국 영화 산업이 미국의 영화 산업에 밀리는 것이나 일본의 게임에 의해 국내 게임 산업이 발전하지 못하는 것이 같은 문제라고까지 의견이 일치되게 되었습니다. 그자리에서 저희들은 바로 계약을 맺었습니다.

챔프 : 정말 국내 게임 산업과 영화 산업의 운명을 건 일이라고 볼수도 있겠군요. '키드캅'의 개봉 예정일은 언제입니까?

조철현 : '키드캅'의 개봉 예정일은 7월 17일로 잡혀있고.마포 시네마, 상계동 옴니시네마, 시네하우스, 피카소극장 등에서 동시에 개봉할 예정입니다.

챔프 : 정말 그날이 기대가 되는군요. 개봉하게 되면 저희에게도 초대권 좀 주셨으면 합니다(웃음) 영화가 성공해서 좋은 결과가 나오기를 빕니다.

조철현 : 저희 제작진이 정성을 다해 제작에 임하고 있으므로 국내 영화팬들이 보시기에 부족한 점이 없을거라고 자신하고 있습니다. 게임챔프 독자 여러분들도 '키드캅'에 많은 성원 보내주세요.

챔프게시판

일본 「휴먼 크리에이티브 스쿨」 제공, 선물타기 당첨자

지난호 본지 P 126에 게재됐던, 휴먼 크리에이티브 스쿨에서 게임챔프 애독자를 위해 제공한 선물타기에 두 사람의 애독자가 당첨되어, 오리지널 플로피 디스크 2박스를 받게 되었습니다. 축하드립니다!

이승조 애독자

김정기 애독자

* 서울에 계신분은 신분증(학생증, 주민등록증, 주민등록등본 중 한 가지)을 지참하시고 4월 15일까지 본사에 직접 오셔서 상품을 수령받고, 지방은 우송해 드립니다.

자랑스런 어머님을 둔 황경민 군에게 챔프점수!

5월호 본지 앞부분에 「어느 학부모로 부터」로 알려져, 모든 이에게 신선한 감동을 전해준 김선애 학부모. 다정한 어머니와 아들의 행복한 모습이 눈에 선하게 떠오릅니다. 그리고 챔프점수를 받으시게 되어, 아들에게 면목이 섰으므로 이제 어머니의 일(청소, 심부름 등)을 많이 도와줄거예요.

챔프점수 5,000점
(기본 챔프점수 4,000점+효도 챔프점수 1,000점)

알림

챔프점수가 잘못 됐어요.

지난 4월호 틴틴 갤러리에서 여러 명의 게임 캐릭터를 우편엽서 93장에 그려 보내주신 문용원 애독자의 챔프점수가 550점이 아닌, 5,500점임을 알려드립니다.

모았다가 발표 합니다

게임챔프에는 매일같이 기상천외(?)한 작품 및 선물들이 속속 답지하고 있습니다. 오색 종이학이 가득 들어 있는 큰 사탕 형상, 게임챔프에 보낸다는 일념 하나만으로 2달동안 900마리의 종이학을 담은 상자, 게임 캐릭터 및 만화 캐릭터를 예쁘게 그려준 수많은 작품 등… 저희는 애독자의 살아숨쉬는 작품 및 선물들을 소중히 보관, 가까운 시일내에 모아서 발표하도록 하겠습니다.

게임챔프

과월호 및 단행본 특별가격 판매

한국종합전시장(KOEX)에서 4월 24일부터 27일까지 열리는 '93 KIECO 컴퓨터 관련 축제에서 게임챔프 과월호 및 단행본을 특별가격으로 판매합니다. 많이 오셔서 구경도하시고 책도 싸게 구입하시기 바랍니다.

예쁜엽서 전시회 및 미니게임 경진대회 개최

게임챔프에서는 5월 5일 어린이날을 맞이해서 그동안 소중히 간직된 애독자 여러분의 예쁜엽서를 전시하고 아울러 미니게임 경진대회를 개최합니다.

아울러 행운권 추첨도 있습니다. 많이 오셔서 구경도 하시고 경진대회도 참가하시고 푸짐한 선물도 타가세요.

*** 이쁜엽서전에 새롭게 참가하고 싶은 분은 4월 15일까지 보내주시면 됩니다.**

아랑전설 2 퀴즈 당첨자 발표

지난호(4월호)에 게재했던아랑전설 2의 초필살기 문제에 많은 응모엽서가 답지했습니다. 편집부의 왕실수로 초필살기의 오보에도 불구하고 약 400여통의 응모엽서가…(애독자 여러분들! 정말 너무합니다. 엽서 400통으로 게임챔프를 압살하려 하다니…) 여러분 죄송합니다! 저희 게임챔프를 사랑하는 여러분에게 실망이 되지않았나 이내 뜬눈으로 이밤 지새우고 있습니다. (으~팔려! 분명히 얄미운 동생이랑 우리책보다가 배꼽빠진 애 있을 거야…) 힘내자! 힘! 또한 초필살기 버그도 교정해 주시는 등 게임챔프를 사랑하는 덕택에 편집부 일동은 눈물로 대답할 수밖에 없었습니다.(게임챔프에 웬 눈물바다?)가능한한 여러분 모두를 추첨해 주고 싶지만 아쉽게도 규정상 2명을 추첨할 수 밖에 없음을 용서하십시요.

김석씨를 포함한 게임챔프 애독자 여러분! 응모엽서 감사합니다. 그리고 마지막! 아랑전설 초필살기를 알아내려고 친구에게 3일동안 아부한사람. 고생많았어요!

정답은 :

1. 천신잔—↙ 모은뒤 ↓↘→로 레버를 돌리면서 B .
D버튼을 동시에 누른다.
2. 빅베어——→ ↘↓↙ →로 레버를 돌리면서 B.
D버튼을 동시에 누른다.

3. ↙모은뒤 ↓↘→로 레버를 돌리면서 B.
D 버튼을 동시에 누른다.

* 여행을 떠났던 야마다 할아버지가 방금 도착했습니다.

필살기가 잘못됐어요 !

지난호 베스트완전공략집 P 76「열성 애독자의 "나도 게임명인 !"」초필살기에서 각 주인공의 필살기가 잘못되어, 올바른 필살기를 다시 게재합니다.

테리 보가드 : →↘↓↙←↙↓↘→후에 B,C 버튼을 동시에 누르면 파워 웨이브 필살기가 나온다.
앤디 보가드 : ↓모은뒤 ↘→ 후에 B, D버튼을 누르면 앤디의 전력을 다한 공파단을 사용할 수 있다.
히가시 죠 : →←↙↓↘→후에 B, D버튼을 누르면 필살기가 허리케인 필살기가 나온다.
김갑환 : ↓↙←↙↓↘→ 후에 B, D버튼을 누르면 반달차기 필살기가 나온다.
메이 시라누이 : → ↙↓↘→후에 B, D버튼을 누르면 온몸에서 불을 내뿜는다.
야마다 : ↙↓↘→ 후에 B, D버튼을 누르면 필살기가 나온다.
(단, ↙서는 오래 있어야 합니다.)
* 모든 필살기는 에너지가 반짝일 때만 가능합니다.
단, 버튼은 오리지널 네오지오용을 기준으로 함

당첨자

서호진
APT 8동
박길순
259—45호

이상 2명은 챔프점수 5,000점에 상당하는 슈퍼컴보이 팩 1개씩을 드립니다

(협찬 : 게임왕국(703—6315)
호키포키(704—2148)

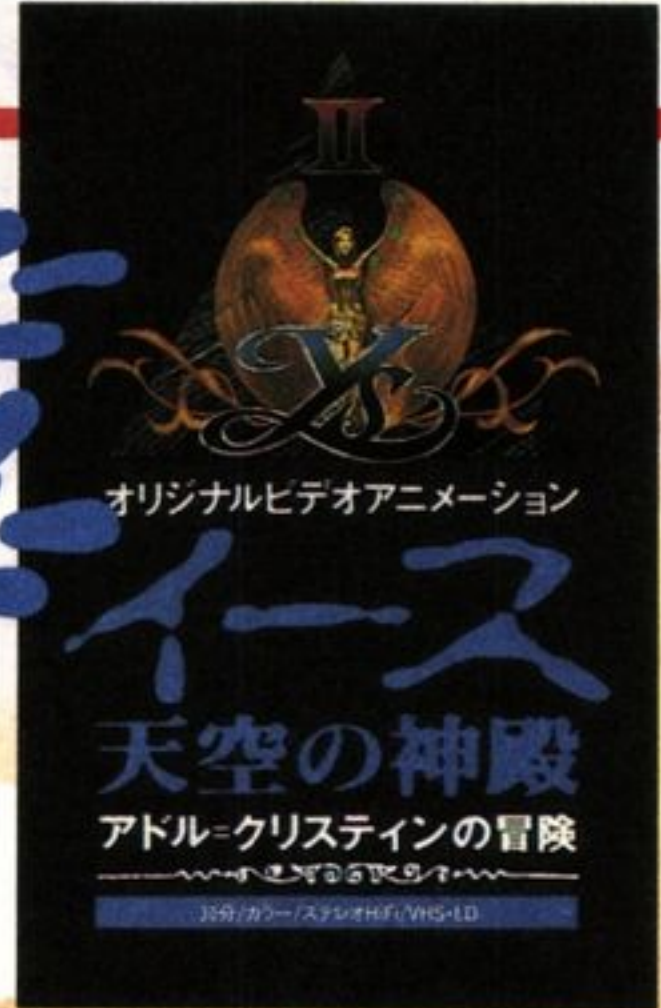
잠깐만

게임 전문매장 진퇴양난 !

최근 게임 전문매장들이 악조건하에서 고군분투하고 있다. 토, 일요일에도 구매를 하는 게임 매니아들이 현저하게 줄어들었다. 지난번 소위 광과민성 파문에 휘말린 이후 나타나기 시작한 이러한 현상은 도시와 지방을 가리지 않고 연일 이어진다. 설상가상으로 불규칙하게 불법복제팩 단속이 끊이지 않고 있는 것 또한 상황을 더욱 심화시켰다. 찾아오는 게임 매니아들의 불만 또한 만만치 않은데, 그만큼 선택의 폭이 좁아졌다는 데에 기인하다. 하루빨리 대기업에서 정품의 게임팩을 다양하고, 값싸게 공급해주기를 희망한다.

게임챔프를 구하기 위해서라면…

지에서 게임생활을 영위하시는 임후성 애독자의 4컷짜리 만화를 소개해 드립니다. 매진돼 버린 게임챔프를 구하기 위해서 게임챔프 사무실의 청소까지도 할 수 있다는 각오가 기특하게 여겨집니다.

〈챔프점수 : 500점〉

—목차—

국내 애니 정보

챔피언(원제 : 내일의 죠)

주인공 지선우(원작에서는 죠)

세계 챔피언 호세 멘도사

'챔피언'은 원래 '내일은 죠'라는 제목의 일본 애니메이션으로 권투를 주제로 주인공의 스포츠 정신과 강한 투지에 초점을 맞춰 전개되는 작품이다.

주연을 맡고있는 죠는 지선우라는 이름으로 등장하며 다른 캐릭터들도 수입원인 동아미디어에서 배정된 이름으로 출연하고 있다. 아마추어 밴텀급의 유망주인 지선우는 어렸을때부터 링위에서 우정을 다지고 어려운 시절에도 같이 땀을 흘렸던 성철과 시합을 갖는다. 격렬하고 공정한 시합속에 지선우는 쓰러지고 성철은 자신의 마지막 밤임을 예감한듯 지선우의 마지막 레프트 훅에 얼굴을 맞고 뇌출혈로 KO의 승리도 모른채 죽는다.

공정한 경기였지만 친구를 죽였다는 자책에 빠진 지선우는 타락의 시간을 보낸다. 오랜 방황끝에 다시 재기를 결심하는 지선우. 재기전의 커다란 승리이후 다시 복싱에 전념하여 팬들의 환호와 격려속에 연전 연승으로 다시 챔피언의 자리를 향해 급부상하게 되는데 안타깝게도 시합때마다 구토를 일으키게 된다.

발매원 : 동아미디어 대여가능
문의 전화 : 744-8487

해외 단편 소개

디즈니의 모든것(상)

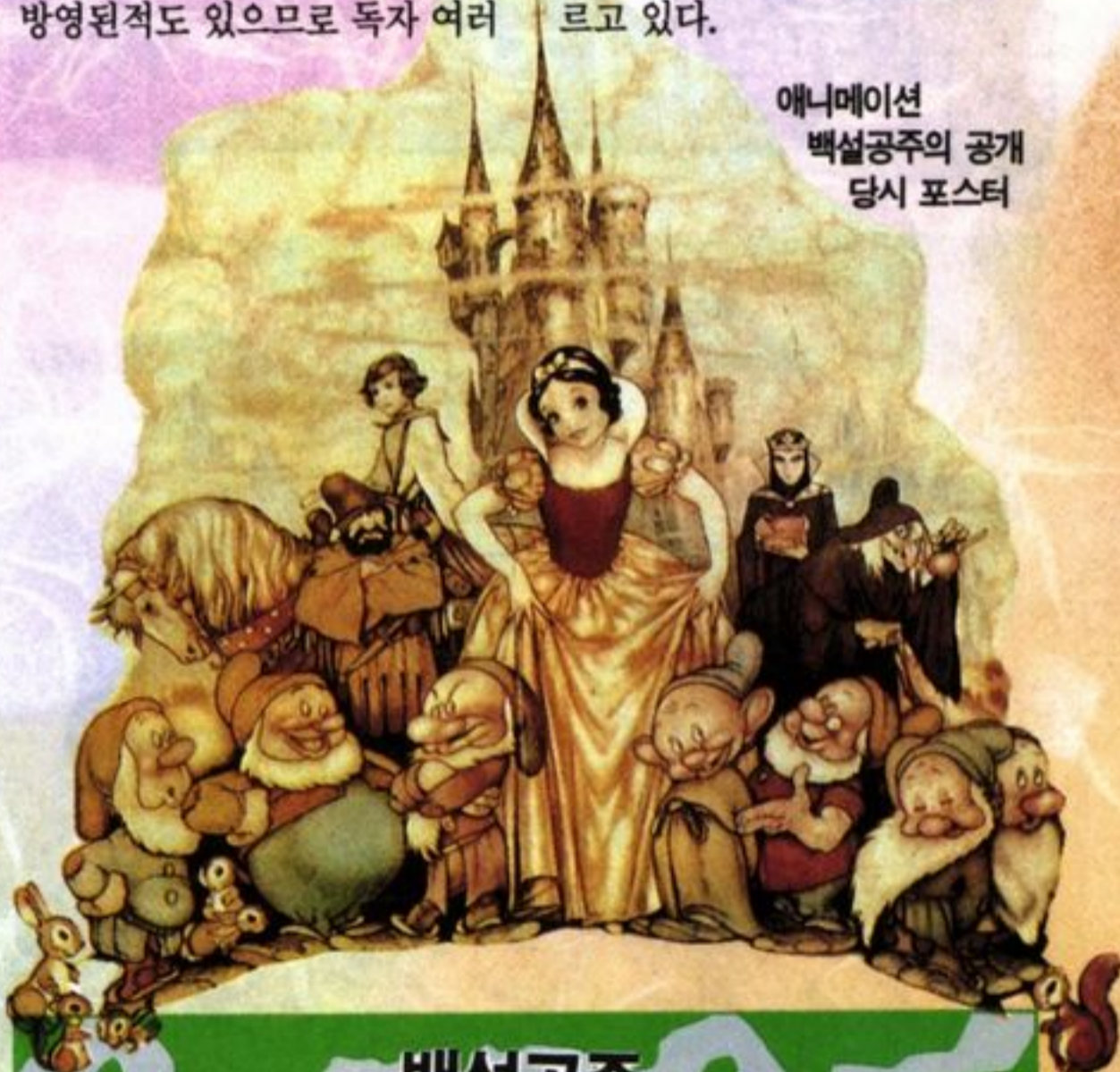
지금은 일본의 애니메이션이 세계 시장을 장악한 것처럼 느껴지고 있지만 애니메이션의 원조이며 세계 대다수 어린이들의 사랑을 받고있는 월트 디즈니의 애니메이션은 건재하고 있다. 게임챔프에서는 2회에 걸쳐 월트 디즈니의 애니메이션에 대해 소개하고자 한다.

미녀와 야수

미녀와 야수는 애니메이션 최초로 아카데미 작품상에 노미네이트 된 작품으로 디즈니 계열의 뛰어난 구성력을 보여주고 있다. 미녀와 야수의 원작은 1550년의 이탈리아 전설로서 18세기에는 프랑스어로도 책이 발간되었다. 그후에도 많은 책이 발간되었는데 널리 알려져 있는 것은 루프랑스 드 버먼 부인과 가브리엘 디 빌누부 부인의 작품. 1946년에 프랑스의 시인이며 소설가인 정 콕트는 영화 미녀와 야수를 제작, 대호평을 받았다. 또 1987년부터 90년까지 미국에서는 현대 뉴욕을 무대로한 로맨틱 드라마 '미녀~'가 CBS의 TV 시리즈로 등장해서 호평을 받았다. 이것은 국내 방송사를 통해 방영된적도 있으므로 독자 여러분도 잘아실 것. 디즈니의 애니메이션화의 시나리오는 외부의 작가 린다 울버튼에게 맡겨졌는데 그녀는 캘리포니아주의 출신으로 원래 연극을 전공했다. 그녀는 자신이 지휘하는 극단을 가지고 중, 고교생을 대상으로 한 연극을 공연하고 청소년을 대상으로 한 소설도 쓰고있다. 그녀는 충실한 시나리오를 쓰는 것으로 정평이 나있으며 각각의 대사가 살아있는 것 같다는 평을 받아 디즈니의 새로운 보배로 떠오르고 있다.

▲인간으로 돌아온 야수를 믿지않는 벨. 그러나 그의 눈을 보고 동일인물이라고 이해한다

◀아버지를 찾아 성안에 들어온 벨에게 콕스워즈가 인사를 한다

애니메이션 백설공주의 공개 당시 포스터

백설공주

1934년, 월트 디즈니가 90분의 장편 애니메이션을 만든다는 뉴스가 퍼지고 있을 무렵. 대다수의 영화 관계자들은 이 사실을 믿지않았다. '장편의 애니메이션은 어느 정도의 셀화(밑그림을 뜻함)가 필요한가, 어느 정도의 비용이 드는가, 더구나 애니메이션에 대해 관객이 호응해 줄 것인가'등에 대해 마치 미지의 세계라는듯이 생각하고 있었던 것이다. 그러나 월트의 개척 정신은 모든 악조건을 무릅쓰고 흥행에 대성공을 거두었다. 그러면 백설 공주 애니메이션이 탄생하게된 배경은 어떻게 되는가?

먼저 월트는 주제의 선정에 많은 고민을 했다. 처음에는 아메리카적인 환타지-'립. 반. 윙클'이란 시나리오를 생각했지만 흥행권리를 가진 파라마운트가 허락하지 않았다. 1931년에는 동화 '이상한 나라의 엘리스'가 유력 후보였지만 코먼웰스 픽처즈라는 영화사가 먼저 영화로 내놓아 이것도 무산되어 버렸다. 또 빅터 하버트의 동화 '장난감 나라의 아이들'로 애니메이션을 만드려 했었으나 후에 디

무서운 마녀로 변신하는 여왕

즈니측에서 포기하고 말았다. 이렇게 주제 선정에 논란이 일고 있을때에 1932년에 '숲의 난장이들'이란 소설은 '헬젤과 그레텔'의 애니메이션화로 잡혀간 어린이들을 구출하는 역할로 알려져 이후의 일곱 난장이들의 시초가 되었고 1934년을 시작으로 세계에 널리 알려진 백설공주의 장편 애니메이션 작업 결정이 내려지게 되었다.

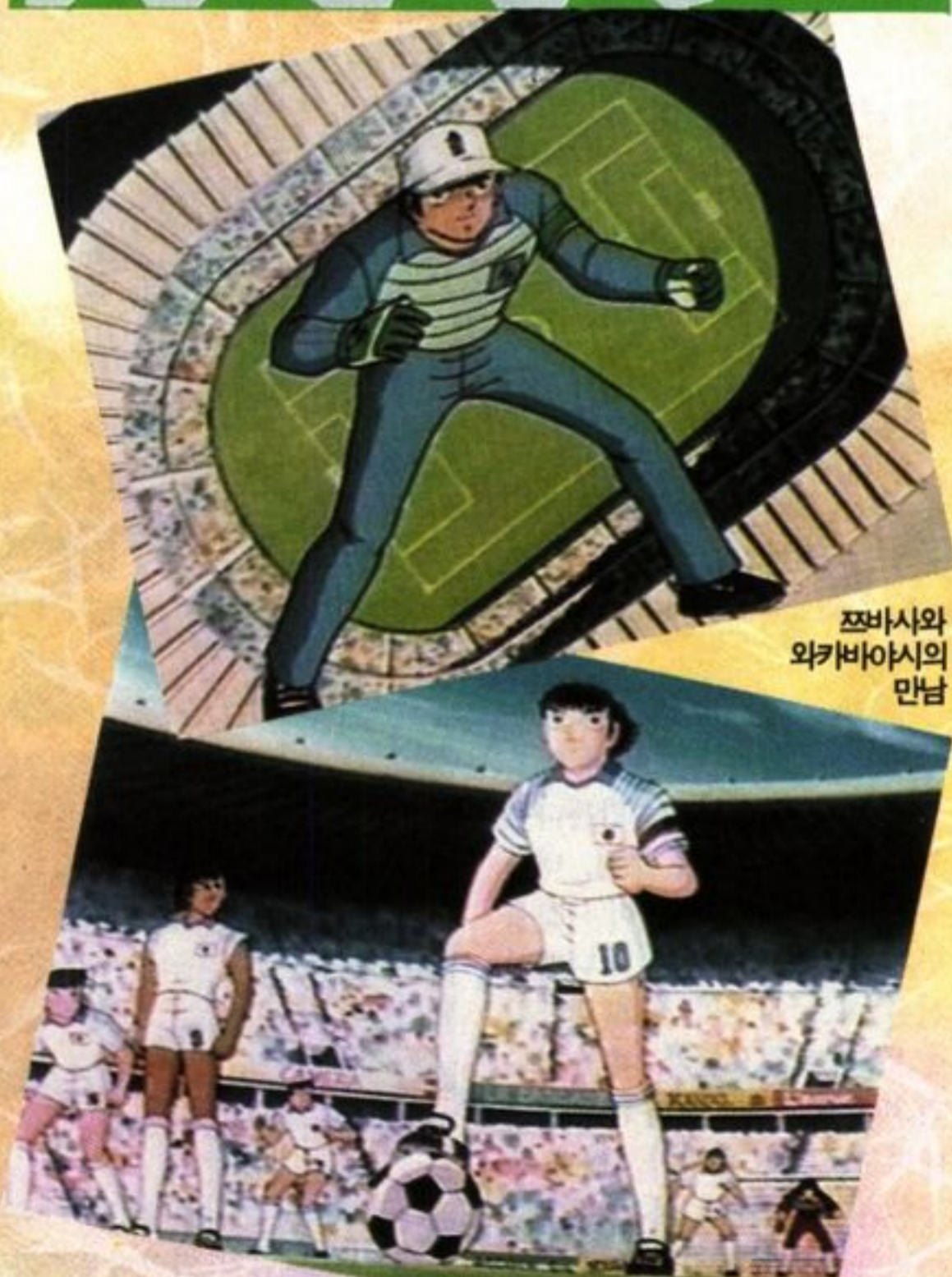
공주와 왕자의 로맨틱한 부분과 함께 등장하는 일곱 난장이들. 이것은 월트가 내린 발상이었으며 더구나 7인이 따로따로 특성을 지니고 있는 것이었다. 난장이들의 이름에는 50개의 후보명이 올려졌으며 각 캐릭터의 특성이 지켜져 만화적인 트릭과 리얼한 풀 애니메이션으로서 편성이 진행되었다. 그리고 3년의 제작 기간을 거쳐 150만 달러의 제작비가 투입된 애니메이션 백설공주는 완성되었다.

미스기같은 친구나 라이벌을 두면서 끈끈한 우정과 승부의 집념 등을 보여주고 있다.

가장 근래에 나온 시리즈로는 新(신). 캡틴 쯔바사 시리즈가 있는데 이것은 오리지널 애니메이션 비디오 시리즈로서 그래픽이 섬세하지 못한감은 있지만 팀의 선수들이 한층 성장하여 세계로 무대를 넓힌 것이 배경이 되어 더욱 스케일이 커졌다고 할수 있다. 여기에서 쯔바사는 발목 부상을 딛고 독일에서 숙적 와카바야시와 대결하는 장면을 보여준다. 쯔바사에게는 라이벌들이 많이 있지만 단지 라이벌로서 존재하는 것은 아니다. 어떤 때는 친구로서, 반려자로서 그의 주위에서 그와의 관계를 스포츠맨쉽과 우정과 결부시켜 진한 감동을 남게한다.

얼마후에는 슈퍼패미컴용 게임이 나올 예정인데 완벽한 오리지널 스토리로서 비단 게임 매니아뿐 아니라 애니메이션 팬들에게도 기대를 갖게 하고있다.

캐릭터 집중분석

오오조라 쯔바사

쯔바사와 와카바야시의 만남

오오조라 쯔바사는 애니메이션과 게임으로 유명한 캡틴 쯔바사에서 등장하는 주인공의 이름이다.(흔히들 캡틴 날개라고 하지만 이것은 잘못된것이다. 쯔바사는 인명이므로 한자의 뜻을 따르지말고 원어 그대로 읽어 줘야한다)

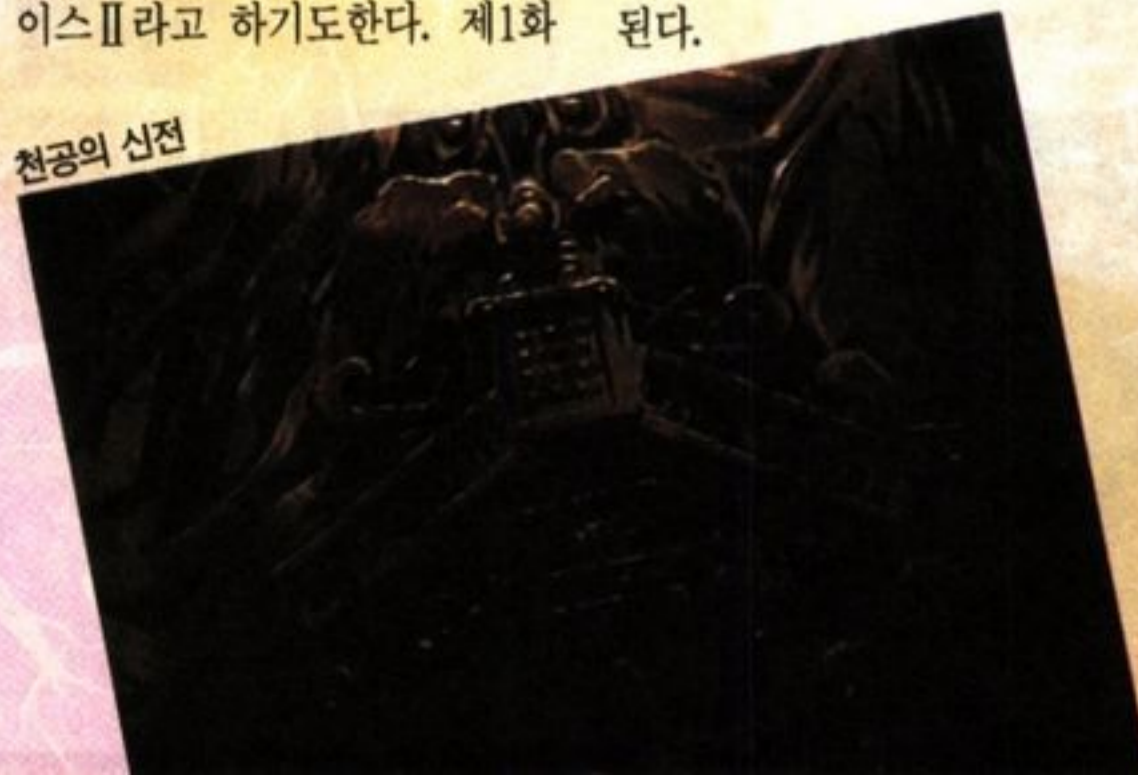
일본이 세계 월드컵에서 우승하는 것이 꿈인 오오조라 쯔바사는 축구공을 친구삼아 사는 소년이다. 원래 국민학교 축구팀인 그는 축구로 다른 학교들을 제패하고 나아가서 세계 주니어 대회 등에도 도전하게 된다. 그런중에 미사키, 휴가, 와카바야시,

해외 연재물 소개

이스 '천공의 신전'

많은 게임 매니아, 애니메이션 팬들이 기다려오던 이스-천공의 신전(아도르 크리스틴의 모험) 1편이 발매되었다.

이번에 발매된것은 오리지널 애니메이션 비디오 시리즈 제1화로 제목은 천공의 신전이지만 이스Ⅱ라고 하기도한다. 제1화 '실낙원'은 2인의 여신과 6인의 신관에 의해 통치되던 낙원, 이스가 다시 마물들에 휩싸이는 배경을 발단으로 하고있다. 이번 호부터 시작될 이스 시리즈는 국내에 수입이 불투명한 관계로 시나리오를 중심으로 엮어나가게 된다.

천공의 신전

다크 펙트를 처치했다! 하지만…

제1화 '실낙원'

옛날부터 2인의 여신과 6인의 신관에 의해 통치되던 낙원, 이스. 그러나 영구히 계속되리라고 생각되던 번영도 흑진주로부터 태어난 魔(마)에 의해 무산되었다. 이스의 중심부는 마의 원흉이 된 흑진주와 함께 6인 신관의 힘으로 천공에 따로 떠있게 되었다. 기나긴 시간이 흐르고 … 외로운 모험자 아도르 크리스틴은 다시 지상에 나타난 마물들과 싸워 드디어 신관의 자손이면서 마물들의 총사령격으로 있는 다크 펙트를 처치했다. 그런데 그때, 아도르는 2인의 여신 피나와 레나의 인도로 빛에 싸여 천공에 떠있는 이스로 날아 가게된다. 거기서 그는 소녀 리리아와 만나고 마물과의 전투, 절망과 고독… 그는 아직 아무것도 모르고 있다. 마물의 의도도… 두여신의 존재도… 그리고 자신의 운명도…

이스의 중심부를 나누는 6인의 신관들

피나와 레나

마물들에 의해 지배되는 이스의 세계

아도르는 칼을 내리쳤다. 마물의 두목격인 다크 펙트를 처치한 것이다. 이제 다시 평화가 돌아오리라… 그러나 다크 펙트는 말한다. "가라 아도르, 너의 시련은 이제부터 시작이다" 다크 펙트가 사라지고 아도르의 주위를 빛이 감싼다.

아도르는 순간적으로 정신을 잃고 빛에 싸여 공중으로 떠오르게 된다. 아도르를 감싼 빛은 공중 높이 치솟고 다시 두가닥의 빛이 아도르의 뒤를 따른다. 그 빛은 다름아닌 이스의 아름다운 두 여신, 피나와 레아. 피나와 레나는 아도르에게 다가가 말한다. "용사 아도르여 사람들의 소망, 우리들의 소망을 당신에게 부탁합니다. 우리들과 천공의 이스… 아도르, 미안해요. 당신의 손으로 이스의 운명을 펼쳐 나갈수밖에…" 아도르가 잠시 눈을 떴으나 여신들은 멀리 사라지고…. 다레스와 다므가 대화하는 장면이 나온다.

"다므의 탑이 침묵했습니다. 괜찮을까요?" "웃기는군, 아도르란 놈이 어디까지 하는지 두고 보지" "알겠습니다" 이들의 대화가 끝나면 아도르가 이스에 추락하는 장면이 나온다. 아도르가 추락해서 일어나지 못하고 있을때 리리아가 달려와 부축한다. "괜찮아요?" "도망쳐 여기에는 마물들이 있어…" "알고있어요, 일어날수 있나요?" "너는…" "리리아라고 해요" "여기는 어디지?" "란스의 근처예요" "란스?! 에스테리아가 아니고?" "여기는 이스라고 해요" "이스?… 으으윽…" "여보세요, 정신 차려요!"

장면은 바뀌어 리리아의 집. 아도르가 깨어나고 리리아가 청해온 의사가 진찰을 하고있다. "좋아, 좋아 이제 다 나은 것 같

아도르의 주위에 빛이 모여든다

리리아와 아도르의 첫만남

의사는 이 문자를 본적이 있다고 하는데…

군. 튼튼한 몸이 부러울 지경인 걸?" "아도르씨, 이건 옛날에 남편이 입던건데 입어보실래요?" "죄송합니다. 이렇게까지 …" "하하하, 어때? 나한테 치료받으면 누구든지 이렇게 되지, 뭐라고해도 나는…" "알고 있어요. 이스 제일의 의사죠?" 의사와 리리아의 어머니가 대화를 주고받는데 아도르가 중얼거린다. "나는 마을 사람들이 마물들에게 습격 당한것을 보았는데… 왜, 마물들이 있는 겁니까?"

아도르의 질문에 의사가 대답한다. "아냐, 이스에 마물같은 건 없어, 이스는 평화롭지… 그런데, 어디서 소문을 들은거지? 이 이상한 문자는… 이 책은 어디서 본적이 있는 것 같은데… 아! 그렇군, 라스티니의 폐광이다. 전에 약초를 찾으러 갔다가 벽에서 본적이 있거든. 거기에 이 문자가 쓰여있었지" "라스티니의 폐광?" 리리아가 끼어든다. "그안에는 6인의 신을 모신 신전이 있다고 해요. 정기를 불어넣는다고 하는…" 의사는 책을 덮으며 리리아를 제지시킨다. "단지 소문일뿐이지" "하지만 선생님, 옛날부터 내려오는 이야기인데요" "그 이야기가 남아있는건 이 집뿐이지 아마…" 리리아가 몇마디 더하려고 하지만 어머니가 만류하고 의사는 가버린다. 정기를 불어넣는다는 문자에 의구심을 가지는 아도르…

"용사 아도르여"
"당신에게 이스의 운명을…"
"아도르, 미안해요"
"피나?!"
"으응?"
탁탁탁
"도망쳐, 여기에는…"
"튼튼한 몸이 부러운걸?"
"아, 미안합니다, 이렇게까지…"
"뭐지, 이 책은?"
"아, 이 문자는 어디서 본적이 있지"
"그렇다, 라스티니의 폐광이다"
"거기에는 신전이 있다고 해요"
"보통의 소문일 뿐이지…"
"하지만, 선생님리리아!"
"정기를 불어넣는 문자라…"

전영소녀 제1화 '실연당한 당신에게'—후반부

요따가 빌려온 테이프를 틀어 보니 화면에는 자칭 비디오 걸이라고 하는 소녀가 나타났다. 소녀는 위로해 주겠다고 하는데 동시에 갑자기 모니터 화면이 번쩍거리면서 밖으로 튀어나오게 된다. 경악하는 요따. 그는 이것이 꿈이 아닌가하고 생각하지만 눈앞에는 소녀가 쓰러져 있는 것이다. 그는 감격에 겨워 어쩔줄 모르는데 소녀가 깨어나고 보니 그렇지가 않았다.

소녀는 뜻밖에 말괄량이 기질이 있었던 것이다. 게다가 요따의 행동에 대해서도 어느 정도 반응을 하는 것 같았다. 어쨌거나 비디오에서 튀어나온 소녀와 함께 생활하게 된 요따. 성격이 괴팍하지만 그는 아뭏든 귀엽다고 생각한다. 더구나 낮에 실연당한 모에미와도 어느 정도 비슷한 면이 있음을 발견한다. 목욕을 같이 하자는 등, 맛없는 식사를 만들고 강요를 하는 등 연속해서 해프닝이 벌어지는데 그날 밤. 요따는 누워서 생각을 해본다.

낮의 모에미… 그는 분명히 자신의 친구 니이마이 타카시가 좋다고 했다. 어떻게 생각해야 할 것인가… 그가 혼자 고심하며 눈물을 흘릴때 아마노 아이가 다가와 위로를 해주는 것이다. 이것이 전영 소녀의 역할인가…

비디오에서 여자가 튀어나오다니 ? !

자신이 만든 식사를 먹고 토해버리는 아마노 아이. 아뭏든 괴짜다

사실은 모에미도 낮의 일을…

제 1화 '실낙원'

이스"천공의 신전" — 아도르 크리스틴의 모험

드디어 제 2 편 발매 !!

이스 시리즈(총4편)의 중반에 접어드는 제 2 편이 드디어 발매 ! 절찬리에 판매중 ! 유감인것은 아직까지 국내에 수입 안되고 있는 것. 마물들에게 제물로 바쳐질 위기에 처한 아도르… 이번엔 반대로 리라에게 구원을 받고…2인의 여신들. 그녀들은 무엇을 생각하고 있는가 ?

풀로 붙여주세요

보내는 분

____

____

110원 우표를 붙여주세요

받는사람

게임챔프 5

서울시 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층

☎ 702-3211/4 FAX 702-3215

(주)제우미디어

게임챔프 ______ 담당자앞

1 4 0 - 1 1 1

보내는 분(갖고 있는 게임기종)

이름 : **전화번호** :

나이 **세** **성별** : **남** **여**

생년월일 : . . 음력·양력 **학교**(학과) : **학년** :

게임경력 : **약** **년**

남들이 알아주는 게임실력 정도(동그라미를 치세요) : **명인. 아주잘함. 잘함. 보통. 못함**

* 정기구독 신청 안내

1년 정기구독료 44,000원을 다음 은행을 통해 무통장 입금하시고 저희 게임챔프로 전화를 주시면 됩니다.

☞ **입금후 반드시 게임챔프로 전화해 주세요.**

♥ 이번 호를 보고 게임챔프에 하시고 싶은 말씀.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
우체국	010025-31-1455864	서인석
농 협	033-01-168361	서인석
국민은행	822-01-0154-709	서인석
제일은행	325-20-263169	서인석
신탁은행	22107-2684704	서인석
외환은행	105-18-05534-3	서인석

♣통신판매 안내♣

게임챔프가 발행한 드래곤볼 Z Ⅲ, 드래곤퀘스트 Ⅴ, 「게임챔프」 과월호 등을 구입하시길 원할 경우 우체국, 은행 온라인의 무통장 입금증을 이용, 물품가격을 입금하시면 입금확인 후 개별 우송해 드리겠습니다.
많은 이용바랍니다.

드래곤볼 Z Ⅲ (값 3,900원)
드래곤퀘스트 Ⅴ (값 5,900원)
부록세트 1(값 5,000원)
과월호=CD제외=(값 4,000원)
게임배경음악 CD(값 4,500원)
-------신간-------
RPG 환상사전(값 7,000원)

☞ 입금후 반드시 게임챔프로 전화주세요.

텔레파시 퀴즈

히트게임차트에서 다음달 국내 '매장인기순위'와 '구매희망순위'를 맞추어 주세요?

순위/구분	매장인기 순위	구매희망 순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매달 15일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예언을 하신 분 중 1명을 선발, 슈퍼패미컴 1대와 3명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

♥ **제일 갖고 싶은 팩** ______________________

♥게임챔프에 실렸으면 하는 분석.
가정용 게임기 : ______________ 기종 ______________ 게임
일반 오락실용 : ______________ , ______________ 게임

게임챔프에 정보를 제공해 주세요! (베스트페이스, 스페셜 기획, 국내뉴스 등 채택되면 아주 예쁜 선물을 드립니다.)

♥가장 인기있다고 생각하시는 게임. (알고 있는 항목만 기재)

슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)	1.	2.	3.
PC엔진 CD	1.	2.	3.
PC엔진	1.	2.	3.
패밀리	1.	2.	3.
수퍼겜보이(수퍼 알라딘보이)	1.	2.	3.
메가 CD	1.	2.	3.

♥일반 오락실에서 가장 인기있다고 생각하시는 게임.
1. 2. 3.

♥앞으로 구매 예정인 게임은?
______________ 기종 ______________ 게임/ ______________ 기종 ______________ 게임

♥이번 호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사.
분석 : 기사 :

♥지면을 늘려주었으면 하는 난.

♥게임챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는 난.

♥이번 호에서 가장 재미없었던 기사.

♥보너스 환상 특급 퀴즈정답은( )

♥다음 품목 중 부록으로 갖고 싶으신 것은?
① 공략집(______________ 기종 ______________ 게임) ② 묘수풀이집 ③ 기타( )

♥최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?

♥「유 에프 오」출현 장소는?
______ 페이지 '유에프 오' 출현!

♥이번호 '초음속 퀴즈'의 정답은?
: ______________

♥틴틴스튜디오 모델과의 사진 촬영 여부 (○ , X)